JURNAL MAHASISWA UNIVERSITAS GADJAH MADA

BALAIRUNG

JEJARING DUNIA MAYA :
Cyberspace dan perubahan

Onno W. Purbo
Guru dari Dunia Maya

ISSN 0215 - 076X Edisi 38 | Tahun XIX | 2005

Rp 15.000

BALAIRUNG

Kalau semua sudah semakin rumit setidaknya kita masih bisa untuk berpikir terbuka, bertindak cerdik dan peduli ...

1. **Daftar isi**____1
2. **Isu :**
   Masyarakat Terbuka ____2
3. **Bunga Rampai**
   Cyberspace dan Perubahan Sosial : Eksistensi, Identitas, dan Makna – Yasraf Amir Piliang ____6
   Revolusi Gutenberg Kedua dan Janji Demokratisasi Informasi – Irfan Afifi ____14
   Hikayat Kapital dalam Geliat Abad Informasi – Bambang P. Jatmiko ____24
   Cyberpunk : Komunitas dan Identitas – Farabi Fakih____34
   Cyberspace dan Cangkang Nasionalisme yang Rapuh – Slamet Thohari____48
   Melebur dalam Pusaran Ruang dan Waktu – Bosman Batubara____58
   Perjalanan Spiritual di Internet, Mungkinkah? – Salman Nasution____68
4. **Survei Redaksi**
   Menjelajah Dunia dalam Sebuah Warung____77
   Warnet Bawa Yogya ke Mayantara____84
   Berebut Gula di Dunia Maya____92
   Box : *Internet Service Provider* (ISP))____102
   Konsolidasi yang Jadi Mimpi____104
   Regulasi yang Tak Pasti____112
   Cerita tentang Proyek Pemerataan Itu____120
5. **Riset**
   Mengejar Dunia yang Berlari :Masyarakat Yogya dan Teknologi Informasi____127
6. **Insan Wawasan**
   Onno W. Purbo : Internet Membutuhkan Masyarakat Baca-Tulis____136
   Guru dari Dunia Maya ____144
7. **Jepret**____147
8. Apa Kata Mereka Tentang *Cyberspace*____150
9. **Advertorial** ____151
10. **Dapur**
    Wartawan dan/atau Ilmuwan: Sebuah Jurnal & Komunitas Intelektual____159

BADAN PENERBITAN PERS MAHASISWA
BALAIRUNG
UNIVERSITAS GADJAH MADA

PENERBIT : Badan Penerbitan Pers Mahasiswa Universitas Gadjah Mada (BPPM-UGM) BALAIRUNG **Izin Penerbitan khusus** : SK Menpen RI No. 1039/DIRJEN/PPG/STT/1986; SK Rektor UGM no. UGM/82/7738/UM/01/37 tgl.14 Desember 1985 ISSN : 0215-076X **Pelindung :** Prof. Dr. Sofian Effendi, MPIA (Rektor UGM) **Penasihat :** Prof. Dr. Ir. Zaenal Bachruddin, M.Sc. (WR Bid. Kemahasiswaan dan Alumni), Prof. Dr. Koesnadi Hardjosoemantri, Drs. Amir Effendi Siregar, MA., Ir. Abdul Hammid Dipopramono **Pembimbing UKM :** Anna Nadya Abrar **PEMIMPIN UMUM :** Lukman Solihin **Sekretaris Umum :** Atika Kurnia Sari **Wakil Sekretaris Umum :** Agung Wicaksono **Koordinator BALKON :** Ryan Sugiarto **Redaktur Senior :** Indi Aunullah, M. Iqbal Muhtarom, Irfan Afifi, Bambang P. Jatmiko, Heru Lesmana Syafei **PEMIMPIN REDAKSI :** Idha Saraswati Wahyu Sejati **Sekretaris Redaksi :** Angga Wijaya HF **Redaktur Pelaksana** : Gilang Desti Parahita, Aseptyanto Wahyu W., **Redaktur Bahasa :** Karlina **Staf Redaksi :** Veri Antoni (Tim Kreatif BALKON), Rusman Nurjaman, N. Nurdiyanto, Pujianti Setianingsih, Teguh Azmi Pamungkas, Andi Fachry, Ardi Teristri Hardi, Adi Heri Purwanto, Dinar Darundini AH., Atiyatul Izzah, Arief Sucianto, Arief Koes Hernawan, Nurjannah Intan DP., Ikhdah Henny, Esthi Maharani, Rudi Setiawan , Oktafia R. Wilarso, Anton Sujarwo Saputra, Putri Novita Taniardi, Marten Hanura, Emi Atria Sari, Feisal Dirgantara, Deschristy, Rahayu Tyas Aninditya, Prayoga, M. Solichin Fikri, Elizabet Asri W, Jayanti Ratnasari, Ipan Sufitra. **PEMIMPIN PERUSAHAAN** : Titi Hidayatun, **Wakil Pemimpin Perusahaan :** Nandika Wijayanti, **Kabag Keuangan :** Dian Mentari Alam, **Kabag Promosi dan Distribusi :** Aris Munandar, **Kabag Iklan :** Vera Dwi Puspa Dewi, **Staf Iklan dan Marketing :** Alfi Hidayatul Rahmawati (Tim Kreatif BALKON), Vivi Mirasari, Widya Priyahita, Ratri Ayu Rahmayanti, Marlisa Endah NH, Desintha Dwi A, Galuh Indriana Rarasanti, Oky Chandra, Singgih Siri Paramanto, Fajar Suryono, Nurhikmah, Nurjannah Yulianingrum, Suci Ari Thomi, Muhammad Mustangin Nur Rozzaq **KEPALA RISET :** Elistiawaty Ruhiyat **Wakil Kepala Riset :** Kurnia Setia Putra **Sekretaris Riset :** Muhammad Taufiqurrohman **Staf Riset :** Reza N. Yunanto (Tim Kreatif BALKON), Dwi Wulan Puji Riyani, Arafah Kurniawan, M Qustan Abqory Hisan F, Nadya Karimasari, Muhammad Mawardi A, Kadir Sinambela, Hanum Ayuningtyas, Gani Sisca Prawidya Rini, Noviana Rachmawati, I.K. Caesar Hakim, Agus Rois, Lidya, Tri Mulyani A. Desfreidna S. **KEPALA PRODUKSI :** Abraham Mudito (Redaktur Foto), **Sekretaris Produksi :** Zulfa Emma Chaifa, **Fotografer :** Hera Ariani, **Staf Artistik :** Bramantyo Danur Jati (Tim Kreatif BALKON), Ahmad Sarifudin, Taufan Sukma Abdi Putra, Muhammad Satya Pradana, Husni Mubarok, Akhmad Agus Fajari, Benny Pudjiastanto, Fransiscus Dondy Yanu Prasetyo, Briko A, Idalia Rianto, Annisa Anindya Pithaloka, Adhi Anindyajati, Erydani Anggawijayanto **Ilustrator:** Aditya Permana, Ajeng Galih Sitoresmi, Nike Oktaviana Prasakti, Putro Agus Harnowo, Stevanus Bastanta, Asa Rahmana **Ilustrator Tamu :** Arief Wijayadi (Unit Seni Rupa UGM) **Kulit Muka :** abieb (at large)
Alamat Redaksi / Perusahaan : Perumahan Dosen UGM Bulaksumur B21 Yogyakarta 55281 **Fax :** (0274)-566171 **e-mail :** balairung.ugm@eudoramail.com **Site : www.balairung.web.id**
Terima kasih sebesar-besarnya kepada : Nufudlur Rofi, Anna Mariana, Bondhan Kresna Wijaya, Rini Yuni Astuti, Sayid Munawar, Roy Suryo

Masyarakat Terbuka

Dengan jalan apa kita menjelaskan nasib dunia saat sekarang ini? Jika soal ini kita sodorkan kepada Thomas L. Friedman, sembari tersenyum mungkin ia akan menjawab dengan yakin: dunia termutakhir adalah dunia yang terintegrasi. Wartawan termasyhur dari *The New York Times* ini punya frasa kunci untuk menggambarkan dunia yang kita diami sekarang: globalisasi yang berjejaring (*web*). Bahkan dengan lantangnya ia berseru: Globalisasi, tak ada pilihan lain! Tuturan yang optimistis dan percaya akan kemajuan yang kini melintas zaman dengan cepatnya. Tidak berhenti disitu, Friedman masih perlu menambahkan: "...dan inti globalisasi adalah kemajuan di bidang teknologi, dari internet sampai komunikasi via satelit."[1]

Begitulah, jika kita percaya pada wartawan peraih Hadiah *Pulitzer* tersebut maka yakinilah bahwa dunia memang telah benar-benar berubah. Di tahun 1990 detik-detik di sekitar komunisme menemukan senjakalanya di Eropa Timur, banyak orang mendengar dan baru tahu ihwal dirobohkannya patung Lenin lewat siaran TV, Radio dan berita di koran. Masa itu, orang-orang belum tahu persis apa yang disebut dengan internet dan terlebih lagi *e-mail*. Namun tak lama berselang, Dresden di tahun 1994, sebuah kota kecil di Jerman, rombongan Presiden Soeharto ditentang oleh sekelompok orang yang menggugat pelaksanaan hak azasi manusia dan demokratisasi di Indonesia, belakangan diketahui mereka mengorganisasi diri dengan perantara surat-surat elektronik. Kini banyak pekerjaan dan aktivitas kita dipermudah dengan perangkat teknologi canggih tersebut. Satu-dua petak di dunia memang masih menyisakan sisa-sisa kesederhanaan, tapi itu tidak berarti mereka lepas dari jaring-jaring global yang ada.

Internet, masih menurut Friedman, tak ubahnya udara yang kita hirup sehari-hari, tak seorangpun yang memilikinya. Ini adalah penggalan uraiannya: "Internet terdesentralisasi secara total dan tak seorang pun dapat menghentikannya, internet dapat dijangkau secara potensial ke dalam setiap rumah di dunia dan banyak kunci kemajuan dilakukan dengan kolaborasi di antara individu. Banyak dari mereka yang tidak pernah bertemu satu sama lain–bekerja sama melalui jaringan dan mengkontribusikan ide mereka secara bebas."

Boleh jadi tidaklah terlalu mudah untuk kita membayangkan preposisi-preposisi Friedman tersebut, tak serumit ketika kita mereka-bayangkan ihwal *the clash of civilization*-nya Huntington.

Tapi mungkin ada bijaknya juga jika kita mencoba benar-benar mafhum akan tuturan Friedman tersebut.

Semoga data-data berikut cukup membantu untuk kita memaklumi fatwa Friedman di atas. Ini adalah hasil survei yang dilakukan di luar Indonesia. Internet diyakini akan melahirkan kelompok masyarakat baru (*digital citizen*) yang bercirikan: komunistis, toleran, serta memiliki komitmen yang radikal terhadap perubahan. Dunia *online* adalah suatu kultur yang penuh dengan orang-orang kreatif, terdidik, dan bergairah secara politik yang mengekspresikan opini mereka dan berpartisipasi dalam perdebatan dan memperjuangkan keyakinan politik mereka. Masyarakat yang lebih *civilized* dengan teknologi yang digdaya. Kultur *online* menawarkan sarana bagi individu untuk mewatakan secara *genuine* keputusan-keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Survei itu juga menunjukkan bahwa makin sering orang memanfaatkan internet, ia kian demokratis, makin sering memberikan pendapat dan kian memahami sistem politik yang berlaku. Selain itu survei juga menunjukkan warga *digital citizen* menghabiskan waktu membaca buku lebih lama dibandingkan segmen populasi yang lain. 70% orang yang *connected* menghabiskan satu hingga seluruh jam untuk membaca buku setiap minggu dan 10%-nya menghabiskan sebelas hingga dua puluh jam, dan 57% percaya terhadap demokrasi.[2] Tak ada keharusan untuk kita meyakini riset tersebut, tapi mengapa tidak untuk mencoba memperluas kultur tersebut kepada masyarakat kita?

Kini, waktu yang sedang kita jalani oleh sebagian futurolog dimaklumi sebagai Gelombang Ketiga.[3] Suatu periode sejarah manusia yang kerap disebut sebagai masyarakat informasi, satu yang menjadi ciri khasnya adalah terjadinya deurbanisasi dan globalisasi, karena kemajuan teknologi komunikasi dan transportasi. Gelombang Ketiga ini dimengerti sebagai suatu sintesis dari Gelombang Pertama yang dicirikan dengan integrasi manusia dan alam dengan Gelombang Kedua yang dikesankan sebagai masyarakat manusia ekonomi yang rasional dan sangat percaya akan *survival of the fittest* Charles Darwin. Gelombang ketiga ini lebih percaya dan yakin akan kemampuan berpikir dan kreativitas budaya manusia.

Hikmah dari negeri Cina berikut kiranya layak untuk disimak. Sejarah dengan jelas menunjukkan betapa Cina sebagai *milieu* adalah suatu yang menakjubkan, sistem pertanian yang telah menerapkan sistem teknologi hidrolik, alat bajak yang efisien, serta pemakaian pupuk alami dan kimiawi secara meluas. Tak cuma itu, ilmu tentang pengecoran besi pun sudah mereka praktikkan sejak 200 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Cina dipercaya telah memproduksi dan menggunakan kertas 1000 tahun sebelum masyarakat Barat melakukannya. Percetakan pun telah dirintis sejak abad ke-8 M dan pada abad ke-11 M mereka telah menggunakan mesin cetak *movable type* yang ditemukan oleh Johannes Gutenberg di Eropa empat abad kemudian. Demikian juga teknologi bahan peledak, produksi senjata, desain kapal, pembuatan jam waktu, semuanya ditemukan dan diproduksi jauh lebih cepat dari masyarakat Barat/ Eropa.

Namun, pada akhir abad ke-15 M perkembangan teknologi di Cina mulai menurun. Pada abad ke-16 M masyarakat Cina mulai menjadi terbelakang jika dibandingkan dengan masyarakat Eropa. Masyarakat Cina mengerti ilmu alam mengenai tekanan udara atmosfir lebih awal dari masyarakat Eropa, tetapi mereka tidak berhasil mengembangkannya menjadi mesin uap seperti halnya yang terjadi di Eropa. Roda pengrajut (*spinning wheel*) kira-kira ditemukan pada waktu bersamaan dengan masyarakat Eropa, tetapi masyarakat Cina tidak berhasil mengembangkannya menjadi industri tekstil seperti yang dicapai masyarakat Eropa.

Banyak pemikir sejarah bersetuju bahwa yang menjadi sebab tidak lahirnya zaman industrialisasi di masyarakat Cina adalah "aturan main" atau "konstruksi sosial" di dalam masyarakatnya lebih merupakan masyarakat yang tertutup (*closed-society*) di mana pemerintah dan hanya pemerintahlah yang maha tahu dan maha berbakat. Hierarki dan patronase diyakini tidak memungkinkan munculnya cara-cara baru, pemikiran dan penemuan baru beserta inovator-inovator baru di segala bidang budidaya manusia yang kelak mungkin dan pantas menggantikan pemikiran yang sedang berkuasa. Karena pemerintahan yang sangat sentralistis dan dogmatis tersebut mereka tidak dapat menerima kebenaran bahwa Tuhan secara adil telah menebarkan bakat secara acak di antara manusia seluruh Cina bahkan Dunia.[4]

Tak persis benar mungkin, jikalau kita mengambil kisah Negeri Cina itu sebagai perumpamaan untuk gerak keterbukaan yang sedang berproses di negeri ini. Persis di titik paling krusial itulah jaringan internet menemukan momentumnya. Disebutkan bahwa pada dua tahun terakhir pemerintahan Soeharto internet dengan ekstensif dipakai oleh kaum oposisi kelas

menengah perkotaan untuk menghindari sensor media siaran yang dipaksakan rezim Orde Baru. Para mahasiswa menggunakan internet untuk merencanakan dan mengorganisasikan gerakan mereka dan mengukur tingkat dukungan internasional dalam demonstrasi yang akhirnya menumbangkan rezim Soeharto. "Pada hari-hari terakhir, beberapa mahasiswa yang menduduki gedung parlemen memakai komputer *laptop* untuk mengirimkan berita secara *online* sementara tentara dengan ketat menjaga di sekeliling mereka," tulis Krishna Sen dan David T. Hill.[5] Bukanlah sebuah kebetulan, keterbukaan di negeri ini dipercepat dengan kemudahan tekonologi internet.

Tapi lantas bagaimana sesudahnya? Barangkali kita sudah sering mendengar ihwal diktum klasik ini: *the survival of the fittest*, tetapi belakangan hari banyak orang semakin ragu, mereka kini menyadari adanya spirit baru: *the survival of the fastest*. Bukan lagi siapa yang kuat tetapi siapa yang lebih cepat. Enam tahun sudah proses yang dengan lacur disebut sebagai Reformasi, berjalan di Indonesia. Dan selama itu pula kita tahu–Indonesia–hanya berkutat di dalam dan bersoal dengan kekalutannya sendiri. Tentu sebuah ajakan yang tak seharusnya ditampik begitu saja, jika sekarang semestinya kita berlari lebih cepat karena dunia pun berlari begitu cepat.[6]

Dan gugatan untuk semakin mendemokratisasikan kehidupan sosial semakin riuh terdengar, dan gugatan itu dimulai dari bidang pendidikan, walau oleh sedikit orang namun apa yang mereka gagas adalah sesuatu yang penting untuk bangsa ini, sekarang dan kelak.

Mampu tidaknya Indonesia berkompetisi dalam dunia informasi dan internet diyakini sangat bergantung pada jumlah atau massa orang terdidik.[7] Dan pendidikan menjadi isu yang sangat sentral bagi keberhasilan pembangunan dunia informasi Indonesia. Kemudahan akses pengetahuan ini dipercaya mampu mempercepat perputaran pengetahuan di Indonesia yang akhirnya mempercepat proses pemandaian bangsa. Perputaran pengetahuan yang cepat melalui wahana internet memungkinkan seorang menjadi pakar melalui pendidikan informal dan otodidak.

Pertanyaan mereka dalam banyak hal sering di luar kelaziman, semisal: apakah belajar harus di sekolah? apakah buku tulis sudah kuno? sedikit pertanyan ini muncul karena pendidikan sedang berada di tengah arus perubahan besar. Inilah salah satu tantangan para pendidik dunia saat ini, khususnya mereka yang berada di negara berkembang, untuk mengantisipasi pergeseran paradigma pendidikan akibat kemajuan teknologi informasi.[8]

Menurut *Institute for Information Technologies in Education* (IITE), lembaga UNESCO yang mengurusi penerapan teknologi untuk pendidikan, kemajuan teknologi informasi telah menggugat kemapanan sistem pendidikan tradisonal di banyak negara berkembang. Kalau dulu banyak negara berpuas diri dengan banyaknya gedung sekolah yang dibangun, sekarang banyak negara berusaha untuk menyediakan sebanyak-banyaknya pusat belajar yang berbasis internet. Gedung sekolah yang berdiri kokoh dengan atap dan dinding akan semakin tak populer. Manusia kini dipercaya bisa menimba ilmu di mana saja dan kapan saja dengan bantuan teknologi. Yang penting sekarang adalah interaksi manusia itu dengan materi pelajaran dan proses ikutannya, yaitu pemahaman dan penguasaan atas ilmu.

Di mana sekolah atau kapan bersekolah, tidak lagi menjadi pertanyaan signifikan sebab otak manusia sekarang sudah terbiasa dengan konsep ruang dan waktu yang relatif. Jadi, murid bisa belajar di mana saja dan kapan saja selama ada kesempatan dan kesiapan untuk menyerap ilmu. Kebiasaan berkomputer ini penting untuk menyiapkan masyarakat kita memasuki konstruk dunia terbaru, yang dipercaya akan semakin respek pada kualitas yang handal dengan proses yang cepat.

Pun begitu, banyak pula yang tak serta-merta antusias dengan gelombang percepatan zaman saat ini. Layaknya perubahan yang tak punya makna tunggal, ada yang menerima dan tak sedikit pula yang skeptis dan pesimis. Sejumlah pertanyan krusial yang mestinya dijawab adalah: akankah transparansi demokrasi bisa benar-benar mewujud dengan kemunculan internet? Tidakkah kemajuan teknologi macam internet ini pada akhirnya hanya bermain di level elit? Begitulah skeptisisme yang mereka ajukan.[9]

Revolusi Industri sesungguhnya telah memberikan contoh yang bagus untuk itu, kemajuan teknologi pada masa itu dalam akibatnya telah membawa perubahan konfigurasi dalam struktur masyarakat, dari kaum feodal ke kaum pemodal. Kini, teknologi komunikasi membawa karakternya sendiri: ketika teknologi lain merekayasa perangkat untuk membuat kekuasaan negara dan modal menjadi hegemonik, teknologi komunikasi melalui perangkat keras dan lunaknya menjadikan kekuasaan mencair. Bukankah informasi tak lain sebentuk kekuasaan (*power*) juga? Melalui informasi yang lebih bebas untuk diakses, kekuasaan mau tidak mau akan menyebar kepada seluruh populasi layaknya mesin cetak yang memaksa dunia teks tidak hanya berputar pada

kalangan elit.

Tapi bagaimana dengan kesenjangan struktur global saat sekarang ini? Begitulah alasan sebagian orang yang ragu atas masyarakat informasi. Kesenjangan yang sedari awal memang sudah akut menghantui. Mulai dari kesenjangan Dunia Pertama-Dunia Ketiga hingga kesenjangan kaya-miskin, dari kesenjangan kota-desa hingga kesenjangan pusat-daerah. Bagi mereka yang skeptis, jika tidak awas, internet hanya akan memapankan kesenjangan-kesenjangan tersebut. Bagaimanapun demikian, bagaimana selayaknya kita menatap konstelasi masyarakat ke depan? Sesungguhnya banyak hal tergantung pada perspektif yang kita pakai, sederhana saja sebenarnya: apakah air digambarkan *setengah gelas* ataukah *masih setengah gelas*. Maksudnya, bagaimana kita adilkan struktur yang timpang tersebut, proses pemerataan memintarkan sebanyak-banyaknya anak bangsa adalah pekerjaan yang mesti dikerjakan, dan itu salah satunya dengan memperbanyak pusat *tele-center*– semacam warung internet–yang murah dan murah untuk diakses banyak orang.[10]

M. Iqbal Muhtarom

[Catatan kaki]

Thomas L. Friedman, *Memahami Globalisasi: Lexus dan Pohon Zaitun*, Bandung: Penerbit ITB, 2002.

Riset ini dilakukan oleh Frank Luntz—ahli strategi politik di Arlington, Virginia, Amerika Serikat, yang kerap melakukan riset dan survei politik—untuk menguji hipotesis *digital citizen* yang dimunculkan Jon Katz pengelola situs *online* Media Rave yang menyelenggarakan debat langsung mengenai isu-isu baru di milenium ketiga. Baca laporan tentang kemunculan komunitas baru ini dalam "Sebuah Geng Kewarganegaraan DIGITAL" dalam *Koran Tempo*, Minggu 27 Mei 2001.

Alvin Toffler, "Pembangunan Gelombang Ketiga: Menggandeng Gandhi dengan Schumacher" dalam *Prisma* Tahun XIII/No. 1, Januari 1984, hal. 13-22.

Cerita tentang Negeri Cina dan perbandingannya dengan masyarakat Eropa ini, antara lain, Iskandar Alisjahbana, "Sintesis Ke-lampau-an, Menguak Ke-kini-an, untuk Pemikiran dan Perencanaan Masa Depan" dalam Ninok Leksono (ed.), *Indonesia Abad XXI: Di Tengah Kepungan Perubahan Global*, Jakarta: Penerbit Kompas, 2000, hal. 19-32.

Krishna Sen dan David T. Hill, *Media, Budaya dan Politik di Indonesia*, Jakarta: ISAI, 2001, utamanya bab "Internet: Politik Dunia Maya" hal. 227-352. Tentang pemanfaatan surat elektronik (email) untuk tukar gagasan ihwal demokratisasi di Indonesia era 1990-an, baca Anders Uhlin, *Oposisi Berserak: Arus Deras Demokratisasi Gelombang Ketiga di Indonesia*, Bandung: Mizan, 1998, utamanya bab "Kaitan-kaitan Transnasional" hal. 175-192.

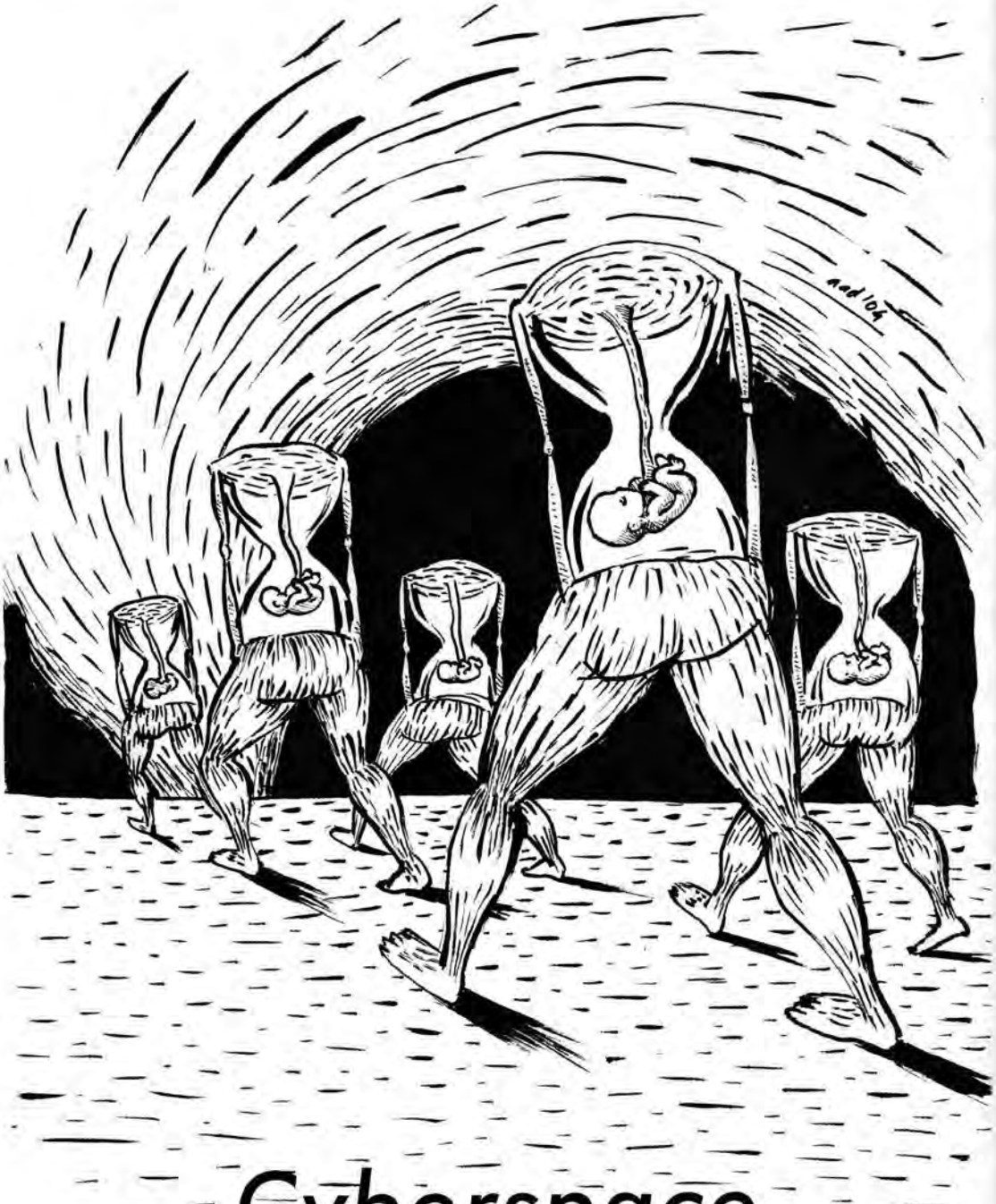
"Cerita Berlari, Bagaimana dengan Kita?" Tajuk Rencana *Kompas* Sabtu 5 Juni 2004.

Onno W. Purbo, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Internet di Indonesia" dalam Ninok Leksono (ed.), *Op. Cit.*, hal. 270-280.

Lihat Amin Soefiyanto, "Mengantisipasi Paradigma Baru Pendidikan" dalam *Kompas* Selasa 4 Mei 2004.

Tentang kecemasan dan skeptisisme atas masyarakat informasi ini dapat dibaca dalam Sonny Yuliar dkk. (eds.), *Memotret Telematika Indonesia: Menyongsong Masyarakat Informasi Nusantara*, Bandung: Pustaka Hidayah, 2001. Skeptisisme yang hampir sama pernah terjadi ketika media massa semacam TV, radio dan koran masuk ke desa pada akhir dekade 1970-an. Tentang hal ini baca *Prisma* Tahun IX/No. 3, Maret 1980, edisi "Komunikasi ke Desa: Menabur Pesan Pembangunan".

Keyakinan ini amat sering dan tersebar di banyak tulisan Onno W. Purbo baik yang tercetak maupun edisi online dalam situs pribadinya. Tak cuma bergerak di level gagasan, Onno pun telah ikut memprakarsai berdirinya warnet-warnet murah di berbagai sekolah. Baca juga wawancara BALAIRUNG dengan Onno dalam rubrik Insan Wawasan "Internet Membutuhkan Masyarakat Baca Tulis"dalam jurnal ini.



Cyberspace dan Perubahan Sosial : Eksistensi, Identitas, dan Makna

Yasraf Amir Piliang: pengajar di Program Pascasarjana Seni dan Desain ITB dan pengelola Jurnal Seni Rupa. Ketua Jurusan Desain, Institut Teknologi Nasional (ITENAS) sejak 1994, memperoleh Master of Art-nya dari Central Saint Martins College of Art & Design, London. Banyak menulis buku-buku mengenai cyberspace

Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan sebuah "ruang baru" yang bersifat artifisial dan maya, yaitu *cyberspace*. Ruang baru ini telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, bahkan seksual) dari "dunia nyata" ke dalam berbagai bentuk substitusi artifisialnya. Sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata, kini dapat dilakukan dalam bentuk artifisialnya dalam *cyberspace*. Sebuah migrasi besar-besaran kehidupan manusia tampaknya tengah berlangsung, yaitu migrasi dari "jagat nyata" ke "jagat maya", dari kehidupan di "ruang nyata" menuju kehidupan di "ruang maya".

Migrasi kemanusiaan ini telah menimbulkan perubahan besar dalam cara setiap orang menjalani dan memaknai "kehidupan". Berbagai cara hidup dan bentuk kehidupan yang sebelumnya dilakukan berdasarkan relasi-relasi alamiah, kini dilakukan dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial. *Cyberspace* menciptakan sebuah kehidupan yang dibangun sebagian besar–mungkin nanti seluruhnya–oleh model kehidupan yang dimediasi secara mendasar oleh teknologi, sehingga berbagai fungsi alam kini diambil alih oleh substitusi teknologisnya, yang disebut kehidupan artifisial (*artificial life*).

Tidak saja berbagai aktivitas manusia kini dilakukan dengan cara yang baru, lebih dari itu, kini tengah berlangsung semacam transformasi terminologis dan epistemologis mengenai apa yang disebut sebagai "masyarakat", "komunitas", "komunikasi", "ekonomi", "politik", "budaya", "spiritual" dan "seksual". Ada migrasi terminologis besar-besaran yang juga tengah berlangsung kini, yaitu pemberian awalan *cyber* untuk hampir seluruh bidang kehidupan nyata, yang kini telah ditransformasi menjadi kehidupan maya. Misalnya, *cyber-society, cyber-community, cyber-economy, cyber-politic, cyber-culture, cyber-spirituality*, dan *cyber-sexuality*. Singkatnya, berilah awalan *cyber* untuk setiap kata di dalam kamus, maka itulah migrasi yang tengah berlangsung menuju dunia *cyberspace*.

Realitas-realitas sosial-budaya yang ada di dunia nyata kini mendapatkan tandingan-tandingannya. Pada akhirnya, batas antara keduanya menjadi kian kabur. *Cyberspace* yang terbentuk oleh jaringan komputer dan informasi yang terhubungkan secara global telah menawarkan bentuk-bentuk "komunitas"-nya sendiri (*virtual community*), bentuk "realitas"-nya sendiri (*virtual reality*) dan bentuk "ruang"-nya sendiri (*cyberspace*).

Ontologi *Cyberspace*

Cyberspace adalah sebuah "ruang imajiner", yang di dalamnya setiap orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial. Cara artifisial adalah cara yang mengandalkan peran teknologi, khususnya teknologi komputer dan informasi dalam mendefinisikan realitas, sehingga berbagai kegiatan yang dilakukan di dalamnya: bersenda gurau, berdebat, diskusi, bisnis, *brainstorming*, gosip, pertengkaran, protes, kritik, bermain, bermesraan, bercinta, menciptakan karya seni, dapat dilakukan di dalam *cyberspace*.[1]

Disebabkan sifat artifisialnya, *cyberspace* telah membentangkan sebuah persoalan fenomenologis dan ontologis tentang "ada" dan "keberadaan" di dalamnya. Apakah bentuk keber-"ada"-an *cyberspace*? Apakah ia sama dengan "ada" di dalam kehidupan nyata sehari-hari kita? Apakah *cyberspace* itu sebuah "dunia-kehidupan" (*life-world*), seperti dunia-kehidupan harian (*everyday life*)? Bila ia adalah sebuah dunia, maka dunia-kehidupan macam apa yang ditawarkannya? *Cyberspace* telah membentangkan sebuah persoalan mendasar tentang dunia-kehidupan itu sendiri.

Dunia-kehidupan adalah sebuah dunia yang

kompleks, yang melibatkan berbagai model kesadaran (*consciousness*), pengalaman (*experiences*) dan persepsi. Alfred Schutz dan Thomas Luckmann dalam bukunya, *The Structure of the Life-World*, menyatakan bahwa dalam dunia-kehidupan, dibedakan antara dunia harian yang melibatkan kesadaran (*consciousness*) dan "dunia lain" yang melibatkan ketaksadaran (*unconsciousness*) seperti mimpi, atau bawah sadar (*subcosciousness*).

Kesadaran manusia selalu berupa kesadaran-akan-sesuatu, yaitu kesadaran kognitif yang "menangkap obyek-obyek" di sekitar. Bila kesadaran kognitif itu tidak berlangsung, maka artinya manusia berada di alam bawah sadar atau ketaksadaran Dunia fantasi adalah dunia kesadaran yang diarahkan bukan pada obyek-obyek di dunia nyata, melainkan obyek-obyek fantasi yang bersifat internal di dalam ruang pikiran. Dunia tidur adalah dunia bawah sadar, yaitu dunia ambang antara sadar dan tak sadar. Dunia mimpi adalah dunia ketaksadaran, yang di dalamnya obyek-obyek ditangkap pikiran lewat mekanisme ketaksadaran.[2]

Cyberspace adalah dunia yang dimasuki manusia dengan kesadaran, tetapi ia berbeda dengan dunia harian yang merupakan dunia yang dibangun berdasarkan "kesadaran atas obyek-obyek nyata". Obyek-obyek di dalam *cyberspace*, sebaliknya, adalah obyek-obyek "tak nyata", yang ditangkap pengalaman hanya dalam wujud halusinasi. *Cyberspace* bukan mimpi, tetapi ia bukan pula "yang nyata" dalam pengertian dunia harian, karena ia dibangun oleh ruang-ruang artifisialitas teknologis.

Bila dikaitkan dengan arus kesadaran dalam durasi kehidupan manusia, *cyberspace* bukanlah dunia ketaksadaran atau bawah sadar, melainkan dunia kesadaran, yang di dalamnya seseorang mengalami sebuah "obyek" di luar dirinya lewat mekanisme penginderaan (*gestalt*). Akan tetapi, "pengalaman" yang dialami seseorang di dalam *cyberspace* berbeda dengan pengalaman di dunia nyata, karena memiliki "obyek" yang berbeda dengan yang ditangkap oleh pengalaman. Dalam *cyberspace*, setiap orang, lewat kesadarannya, menangkap "obyek-obyek". Tapi, semuanya bukanlah obyek-obyek nyata, melainkan "obyek-obyek maya" yang terbentuk lewat bit-bit komputer. Dalam *cyberspace*, arus kesadaran yang menangkap obyek-obyek nyata (termasuk manusia lain sebagai obyek) dialihkan ke dalam kesadaran yang menangkap dunia halusinasi.

Oleh sebab itu, perbedaan "pengalaman" dalam *cyberspace* dengan di dunia nyata terletak bukan pada perbedaan tingkat kesadaran itu sendiri (tak sadar, bawah sadar atau sadar), melainkan pada perbedaan "kualitas" obyek yang ditangkap oleh kesadaran. Obyek yang ditangkap kesadaran di dunia nyata adalah obyek-obyek yang mengikuti hukum-hukum fisika: ia dibentuk oleh partikel-partikel atom dan substansi-substansi yang membangun struktur bentuknya; ia meruang, dalam pengertian, menempati sebuah volume ruang tertentu sebagai "wadah obyek-obyek"; ia mengikuti hukum-hukum alam seperti hukum gravitasi, inersia, dan percepatan. Sehingga, secara fenomenologis, pengalaman di dunia nyata ini adalah pengalaman "nyata", dalam pengertian, pengalaman yang mengikuti hukum-hukum alam (melihat, menyentuh, bergerak di dalam ruang).

Sebaliknya, obyek-obyek di dalam *cyberspace*, meskipun bukan mimpi, adalah obyek-obyek yang dibentuk oleh satuan-satuan informasi di dalam sistem pencitraan komputer yang disebut bit (*byte*), yang tidak mengikuti hukum-hukum fisika di atas. Karena tidak mengikuti hukum fisika, pengalaman "hidup" di dalam *cyberspace* sesungguhnya bukanlah pengalaman fisik (meruang, mewaktu, mendunia), melainkan pengalaman yang disebut berbagai pemikir *cyberspace* sebagai pengalaman "halusinasi", yaitu mengalami sesuatu yang sesungguhnya tidak ada wujud fisiknya. *Cyberspace* dijelaskan oleh William Gibson sebagai sebuah "halusinasi yang dialami oleh jutaan orang setiap hari... (berupa) representasi grafis yang sangat kompleks dari data di dalam sistem pikiran manusia yang diabstraksikan melalui bank data setiap komputer."[3]

Akan tetapi, pengertian "halusinasi" di dalam konteks *cyberspace* harus dibedakan dengan pengertian halusinasi di dalam dunia harian. Halusinasi di dalam dunia harian adalah semacam "interupsi kesadaran", yang di dalamnya kesadaran akan obyek-obyek nyata (eksternal maupun internal) secara temporer "diganggu" oleh kesadaran akan obyek-obyek yang tak berwujud materi, yang segera hilang ketika manusia kembali ke dalam kesadaran hariannya. Sebaliknya, halusinasi di dalam *cyberspace* adalah halusinasi yang "diproduksi" secara teknologis berupa citra-citra di dalam sistem komputer (*mass-produced hallucination*), sehingga ia dapat disimpan (*saved*), diperbanyak, dikopi, dikirim, dan dialami kembali di masa mendatang.

Cyberspace dan Perubahan Sosial

Perkembangan *cyberspace* telah mempengaruhi kehidupan sosial pada berbagai tingkatnya. Keberadaan *cyberspace* tidak saja telah menciptakan perubahan sosial yang sangat mendasar, malahan oleh berbagai pemikir dikatakan telah menggiring pada kondisi ekstrim "kematian sosial" (*death of the social*). Terlepas dari pemikiran ekstrim ini, pengaruh *cyberspace*

...adap kehidupan sosial setidaknya tampak pada tiga tingkat: ...idu, antarindividu, dan komunitas.

Pertama, tingkat individu. *Cyberspace* menciptakan perubahan ...ndasar dalam pemahaman kita tentang diri (*self*) dan identitas (*...entity*). Struktur *cyberspace* membuka ruang yang lebar bagi ...ap orang untuk secara artifisial menciptakan konsep tentang diri ... identitas. Kondisi demikian membuat konsep diri dan identitas ... dalamnya jadi sebuah konsep yang tanpa makna. Artinya, bila ...ap orang dapat menciptakan berbagai identitas dirinya secara tak ...batas, maka hakikat identitas itu sendiri tidak ada lagi. Sebagai ...uah konsep (maupun realitas), identitas masih ada bila ada (*...ference*, yaitu prinsip perbedaan atau pembedaan, yang ...mbedakan seseorang dengan orang-orang lainnya. Bila setiap ...ng dapat menjadi setiap orang lainnya *ad infinitum*, maka kita ...nghadapi sebuah kondisi matinya perbedaan (*death of differ-...e*). Berarti, mati pula identitas.

Kekacauan identitas akan mempengaruhi persepsi, pikiran, ...sonalitas, dan gaya hidup setiap orang. Bila setiap orang bisa ...njadi siapapun, sama artinya semua orang bisa menjadi beberapa ...ng yang berbeda pada saat yang sama. Artinya, tidak ada lagi ...ntitas. Yang ada di dalam *cyberspace* adalah permainan identitas: ...entitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas jamak. Inilah ...g di dalam psikoanalisis, disebut R.D. Laing sebagai diri terbelah (*...vided self*), yang di dalamnya setiap orang dapat "membelah" ...ribadinya menjadi pribadi-pribadi yang tak berhingga.

Kedua, tingkat interaksi antarindividu. Hakikat *cyberspace* ...bagai dunia yang terbentuk oleh jaringan (*web*) dan hubungan (*...nnection*)– bukan oleh materi–menjadikan kesalingterhubungan (*...nterconnectedness*) dan kesalingbergantungan (*interdependency*) ...cara virtual merupakan ciri dari *cyberspace*. *Cyberspace* adalah ...dunia antara", yaitu dunia bit-bit informasi yang mampu ...enciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat ...rtual. Karena hubungan, relasi, dan interaksi sosial di dalam ...berspace* bukanlah antarfisik dalam sebuah wilayah atau teritorial ...rtentu, maka ia menciptakan semacam deteritorialisasi sosial (*...ocial deterritorialisation*), yaitu interaksi sosial yang tidak ...lakukan dalam sebuah teritorial yang nyata (dalam pengertian ...nvensional) akan tetapi dalam sebuah halusinasi teritorial (*...erritorial hallucination*). Di dalam halusinasi teritorial tersebut, ...ang boleh jadi lebih dekat dan akrab secara sosial dengan ...seorang" di dalam *cyberspace* yang secara teritorial hidup dalam ...rak ribuan kilometer, ketimbang tetangga dekatnya sendiri.

Relasi sosial jarak jauh ini mempunyai implikasi yang luas ...rhadap berbagai hubungan sosial, termasuk hubungan komunikasi ...sial. Bentuk komunikasi sosial di dalam *cyberspace* telah ...enciptakan sebuah situasi komunikasi yang sangat dibentuk oleh ...eran citra di dalamnya. Dalam kaitannya dengan situasi komunikasi ...ni, Jurgen Habermas, di dalam *The Theory of Communicative ...ction*, menjelaskan sebuah "situasi komunikasi ideal" (*ideal ...ommunicative situation*) yang dapat menghasilkan sebuah tindak ...omunikatif yang rasional, berdasarkan sarana, relasi sosial, dan ...ktor-aktor yang terlibat di dalamnya. Dari segi sarana, sarana ...omunikasi ideal harus memungkinkan terciptanya sebuah ruang ...ublik yang terbuka, yang dapat diakses secara luas dan ...emungkinkan partisipasi publik yang luas di dalamnya. Dari segi ...elasi sosial, dalam ruang publik tersebut tidak dibenarkan adanya ...ekanan, pemaksaan, dan dominasi sebuah kelompok masyarakat

Halusinasi di dalam *cyberspace* adalah halusinasi yang "diproduksi" secara teknologis berupa citra-citra di dalam sistem komputer (*mass-produced hallucination*), sehingga ia dapat disimpan (*saved*), diperbanyak, dikopi, dikirim, dan dialami kembali di masa mendatang.

atas kelompok-kelompok lainnya. Dari segi aktor, seorang aktor di dalam sebuah relasi komunikasi harus berbicara dengan betul (*right*) mengikuti norma yang ada, harus mengemukakan pernyataan yang benar (*true*), dan harus berbicara dengan jujur dan penuh kebenaran (*truthful*).[4]

Berdasarkan karakter medianya, *cyberspace* memang dapat menjadi ruang ideal untuk sebuah komunikasi yang terbuka dan demokratis, yaitu ruang yang setiap orang dapat berperan di dalamnya, selama ia mempunyai akses, sarana, dan kompetensi dalam bahasanya. Dari segi relasi sosial, *cyberspace* dapat mengurangi berbagai bentuk pemaksaan, tekanan, dan represi, meskipun ia tidak lepas dari berbagai bentuk hegemoni. Mungkin yang paling problematik dalam *cyberspace* adalah aktor-aktor yang berperan di dalamnya. Karena karakter media *cyberspace* sebagai ruang *image* yang direkayasa secara artifisial, maka ia merupakan sebuah ruang yang paling terbuka terhadap berbagai bentuk penipuan, pemalsuan, dan simulasi realitas. Alih-alih menjadi ruang di mana orang dapat berbicara dengan betul, jujur, dan benar, *cyberspace*, sebaliknya, menjadi sebuah ruang yang di dalamnya direkayasa berbagai bentuk kepalsuan, kesemuan, dan simulasi.

Ketiga, pada tingkat komunitas. *Cyberspace* dapat menciptakan satu model komunitas demokratis dan terbuka yang disebut Howard Rheingold komunitas imajiner (*imaginary community*).[5] Ada perbedaan mendasar antara komunitas imajiner ini dengan komunitas yang konvensional. Di dalam komunitas konvensional, masyarakat memiliki rasa kebersamaan menyangkut tempat (*place*)–rumah, desa atau kota–yang di dalamnya terjadi interaksi sosial yang bersifat langsung dan tatap muka (*face to face*) dan dibatasi ruang-waktu. Di dalam komunitas imajiner ini diperlukan imajinasi tentang "tempat", karena "tempat" tersebut bukanlah tempat yang nyata dalam pengertian konvensional, melainkan tempat imajiner yang berada dalam bit-bit komputer. Meskipun sebuah "tempat nyata", seperti sebuah negara-bangsa (*nation-state*) masih memerlukan imajinasi anggota masyarakatnya tentang "bangsa yang diimajinasikan" (*imagined nation*), tetapi negara-bangsa yang diimajinasikan itu ada wujud konkretnya (wilayah, teritorial, batas geografis). "Tempat yang diimajinasikan" (*imagined places*) di dalam *cyberspace*, sebaliknya, tidak memiliki wujud konkret atau fisik, melainkan wujud yang terbentuk berupa citraan grafis di dalam sistem komputer.

Karena komunitas virtual dibangun bukan di dalam teritorial yang konkret, maka persoalan utama di dalamnya adalah persoalan normatif, pengaturan, dan kontrol. Sebuah masyarakat mengharuskan adanya pemimpin (*ruler*), konvensi sosial (adat, tabu, hukum, aturan main) dan lembaga hukum (yudikatif) sebagai lembaga pengaturan. Di dalam komunitas virtual *cyberspace*, pemimpin, aturan main, dan kontrol sosial tersebut tidak berbentuk lembaga (*institution*), sehingga keberadaannya sangat lemah. Di dalam *cyberspace*, setiap orang seakan-akan menjadi "pemimpin", "pengontrol" dan "penilai" dirinya sendiri. Kondisi ini menciptakan semacam *demokrasi radikal*, yang di dalamnya segala tindakan sosial (*social action*) tidak ada yang mengatur, mengontrol, dan memberi penilaian. Di dalamnya, seakan-akan "apapun boleh" (*anything goes*).

Cyberspace dan Imagologi

Cyberspace telah menimbulkan persoalan besar pada apa yang selama ini disebut "dunia representasi". Representasi (*representation*) adalah satu model "penampakan ontologis", yaitu penampilkan "ada" dalam wujud representasinya. Representasi adalah "pelukisan kembali realitas" yang tidak dapat "dihadirkan" (*to present*), sehingga diperlukan "model penghadiran kembali realitas" (*to represent*) lewat berbagai model bahasanya (verbal, visual, gambar, citra). Dalam representasi, relasi antara yang merepresentasikan dan yang direpresentasikan adalah relasi relatif-simetris, seperti refleksi cermin (*mirror image*), yaitu berdasarkan prinsip kesamaan, keserupaan, dan ikonisitas (*iconicity*). Representasi menjadikan realitas sebagai rujukannya dan tidak dapat melepaskan dirinya dari rujukan itu. Bila wujud representasi telah lepas dari rujukannya, maka sesungguhnya tidak ada lagi representasi.

Dunia *cyberspace* adalah dunia di mana model (representasi) itu tidak lagi mempunyai relasi dengan realitas. Ia bahkan terputus sama sekali dengan dunia realitas. *Cyberspace* menciptakan sebuah relasi yang bertentangan dengan representasi, yang disebut simulasi. Dunia simulasi dalam konteks *cyberspace*, adalah sebuah dunia di mana setiap "ada" (*beings*) diubah wujudnya menjadi "ada citra" (*being images*); setiap ontologi diubah menjadi "ontologi citraan" (*ontology of image*); setiap realitas dibuatkan substitusi-utama *cyberspace*, dengan mengembangkan berbagai bentuk-bentuk kehidupan artifisial, di mana tubuh tak lagi dibatasi oleh keterbatasan arsitektural dan alam. Di dalam *cyberspace*, orang bisa "terbang", "berubah wujud", "hidup di dalam air", "hidup dalam berbagai ruang yang berbeda dalam waktu yang sama", meskipun semuanya dalam wujud citraan.

Segala sesuatu yang tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata (dunia fisik), kini dapat dilakukan dalam dunia simulasi *cyberspace*. *Cyberspace* menjadikan orang terbebas (*released*) dari berbagai hambatan dunia nyata, termasuk berbagai hambatan psiko-sosial yang dihadapi manusia. Salah satunya adalah yang diciptakan oleh masyarakat industri, yang menggiring orang ke dalam cara-cara kehidupan industrial dan rasional, akan tetapi menghadapi *kehampaan psiko-sosial* (*psycho-social vacuum*) di dalamnya.

Seperti dijelaskan Margaret Wertheim, *cyberspace* merupakan tempat pelepasan diri dari beban kerja, tekanan jiwa, tekanan politik, dan tekanan keluarga dalam masyarakat industri yang sangat menghimpit.[6] *Cyberspace* menjelma menjadi sebuah tempat *penjelajahan psiko-sosial*, yaitu penjelajahan untuk menemukan diri, peran, identitas, dan eksistensi. Akan tetapi, karena karakter *cyberspace* itu sendiri yang sangat menggantungkan dirinya pada ontologi citra–yang di dalamnya terbentang luas berbagai kemungkinan rekayasa dan manipulasi citra, maka yang ditemukan setiap orang di dalamnya, bukanlah konsep diri yang utuh atau esensial, melainkan *diri yang jamak* (*multiple self*) yang dapat berubah-ubah secara cepat sesuai dengan tuntutan komunitas virtual di dalamnya.

Cyberspace adalah sebuah ruang di mana setiap orang dapat bermain di dalam berbagai bentuk fantasi kelompok (*group fantasy*) atau drama kolektif (*collective drama*) yang bersifat virtual. *Cyberspace* secara cepat dapat membentuk komunitas-komunitas global lewat berbagai bentuk permainan, diskusi, tontonan, dan hiburan, tempat tiap orang dapat merealisasikan segala fantasinya, termasuk fantasi-fantasi liar tentang kekerasan, seks, dan kebebasan. *Ragnarok Online* adalah contoh permainan *cyberspace* yang sedang menjamur di Indonesia, di mana berbagai fantasi manusia dapat disalurkan, sehingga dapat menghanyutkan ribuan orang ke dalam ruang-ruang mayanya.

***Cyberspace* dan Otentisitas**

Bila *cyberspace* sangat menggantungkan setiap eksistensi ke dalam wujud ontologi citra, maka apakah *cyberspace* itu sebuah dunia "otentik", di mana seseorang dapat menemukan diri yang otentik? Dunia otentik adalah dunia yang menghasilkan pengalaman otentik dan diri otentik, yaitu diri yang tidak bergantung pada eksistensi lain. Diri otentik dibedakan dari diri umum, yaitu model diri yang mengikuti kecenderungan umum, yang dicirikan oleh keseragaman, kesamaan, dan kepublikan, yang oleh Heidegger disebut sebagai

"dunia mereka" (*the they*). Otentisitas, dalam hal ini dipertentangkan dengan "publisitas" (*publicity*). Akan tetapi, konsep "otentisitas" itu dapat pula dipertentangkan dengan konsep "artifisialitas". Diri otentik adalah diri yang "tidak umum", tetapi bisa juga sekaligus yang "tidak artifisial", karena artifisialitas mengkonotasikan "ketidakaslian". "Artifisial" biasanya dipertentangkan dengan "alam".

Para visioner *cyberspace* membayangkan *cyberspace* secara teoretis sebagai sebuah ruang di mana setiap orang dapat menemukan diri otentik, karena di dalamnya setiap orang "dapat menavigasi diri mereka sendiri", tanpa ada seorangpun yang dapat mengontrol dan mengendalikan mereka. Akan tetapi, dalam kenyataannya, *cyberspace* justru tidak menawarkan sebuah dunia otentik itu, karena di dalamnya ia mengundang setiap orang untuk menjadi diri umum dan diri artifisial (*artificial self*) sekaligus–sebuah konsep diri yang sangat dibentuk oleh manipulasi citra (*image*). Inilah semacam "kontradiksi budaya *cyberspace*" (*cultural contradiction of cyberspace*). Di dalam *cyberspace*, konsep diri (*self*) kini diambil alih oleh konsep citra diri (*self image*), yaitu diri yang ditampilkan dalam wujud ontologi citra. Mediasi teknologis memungkinkan setiap orang untuk menciptakan citra diri mereka sendiri. *Cyberspace* menawarkan berbagai konsep diri (*mutiple self*), yang menciptakan berbagai kemungkinan peran, identitas, dan keyakinan (*multiple identity*).

Dunia *cyberspace* yang dibangun oleh ontologi citra adalah dunia yang "tak otentik", karena ia adalah dunia simulakrum, di mana setiap diri (*self*) terserap ke dalam apa yang disebut Heidegger "dunia mereka", sebuah dunia umum yang kini dicetak dan dikendalikan sepenuhnya oleh citra dan citra harian (*everyday image*). Dunia simulakrum *cyberspace* yang dikuasai oleh citra tidak menyisakan lagi ruang bagi pencarian diri otentik (*authentic self*), karena membiak dan menyebar-luasnya model-model simulakrum ke dalam setiap ruang-ruang mikro *cyberspace*, sehingga ruang-ruangnya seakan dipenuhi oleh jutaan citra setiap harinya. Citra-citra di dalam *cyberspace* saling berlomba mendapatkan perhatian dalam kecepatan tinggi, sehingga kesadaran dan pengalaman manusia di dalamnya hanyut dalam arus kecepatan ini dan tidak menyisakan tempat di dalamnya bagi perenungan eksistensial.

Keotentikan yang diimajinasikan oleh para visioner *cyberspace* adalah keotentikan yang dikembangkan oleh para penganjur keontentikan yang radikal, seperti Nietzsche, Derrida, Deleuze, dan Guattari. Bagi mereka, keontentikan adalah cara untuk menolak segala bentuk otoritas dan kekuasaan, dalam rangka menciptakan sebuah ruang di mana setiap orang dapat "mengekspresikan dirinya secara bebas", tanpa bergantung pada otoritas kekuasaan tertentu di luar dirinya (negara, agama, keluarga), melepaskan segala dorongan hasrat dan mewujudkan segala kehendak manusia di dunia ini. Ketika otoritas keluarga, agama, dan sosial tidak lagi ada, maka setiap orang dapat melepaskan segala dorongan hasratnya yang selama ini ditolak oleh keluarga, masyarakat, dan agama, karena dianggap bersifat abnormal, menyimpang, amoral, dan asosial.

Lantas, dengan terciptanya "ruang pelepasan hasrat" itu, apakah dengan sendirinya *cyberspace* dapat menjadi ruang keotentikan itu? Tak seperti yang dibayangkan para visioner *cyberspace*, struktur dunia kehidupan di dalam *cyberspace* (*cyber-lifeworld*) tidak berbeda dengan struktur dunia kehidupan harian manusia, di mana justru berkembang luas "dunia umum" yang menciptakan berbagai bentuk budaya publik (*public cyber-culture*) dan budaya populer (*popular cyber-culture*). Di dalamnya–seperti di dunia kehidupan harian, terbentuk relasi-relasi bintang/fans, produser/konsumer, elit/massa, penguasa/yang dikuasai, di mana perilaku meniru, mengimitasi, mengkopi menjadi perilaku yang biasa, sebagaimana dalam fenomena budaya populer pada umumnya. *Cyberspace* sama sekali bukanlah ruang bagi pembentukan keotentikan, oleh karena di dalamnya setiap diri "dihisap" oleh lubang hitam dunia citra dan tontonan massa kapitalisme itu sendiri, yang sangat berjiwa totalitarian.

Kesimpulan

Cyberspace adalah sebuah ruang yang tanpa otoritas, sehingga setiap orang dapat melewati tapal batas (*border*) yang seharusnya tidak ia lewati (batas hasrat, fantasi, kesenangan, gairah). Akan tetapi, tidak berarti tidak ada kekuasaan (*power*) dan hegemoni di dalamnya. Meskipun ia adalah ruang yang bebas otoritas, tetap saja ada pihak-pihak yang menginginkan kekuasaan, dominasi, dan hegemoni di dalamnya, dan pihak-pihak lain yang dikuasai, dikendalikan, dan didominasi.

Meskipun secara prinsipil, *cyberspace* adalah sebuah ruang terbuka yang bersifat egalitarian–seperti sebuah *agora* atau ruang publik (*public space*) di dalam budaya politik Yunani, di mana setiap orang mempunyai hak, kesempatan, dan akses yang sama terhadap dunia-kehidupan di dalamnya–akan tetapi pada kenyatannya "egalitarianisme" itu tidak terbentuk, sebab tetap saja ada elit yang mendominasi komunikasi di dalam *cyberspace*. Eksklusivitas tetap saja terbentuk di dalam *cyberspace*, terutama disebabkan akses yang terbatas untuk orang-orang tertentu, di samping *cyberspace* memerlukan tingkat kompetensi tertentu untuk dapat memasukinya.

Meskipun *cyberspace* mampu menciptakan model-model kehidupan yang artifisial, akan tetapi tidak berarti bahwa perilaku (*instinct*) manusia di dalamnya akan berubah total. Insting-insting purba manusia (insting bertahan hidup, insting membunuh, insting seksual) tetap bertahan hidup di dalamnya, bahkan cenderung menjadi lebih liar dan primitif. *Cybercrime*, *cyberviolence*, *cyberporn*, *cyberanarchy* adalah beberapa contoh manifestasi insting-insting purba itu di dalam *cyberspace*, di mana ia menemukan ruang pelepasannya, terutama disebabkan belum terpecahkannya persoalan kontrol sosial dan persoalan hukum di dalam *cyberspace*. *Cyberspace* juga menjadi ajang *kebrutalan semiotik* (*semiotic violence*), di mana orang saling merusak, menghancurkan, dan mempermainkan tanda-tanda (wajah, simbol,

Cyberspace adalah sebuah ruang yang tanpa otoritas, sehingga setiap orang dapat melewati tapal batas (*border*) yang seharusnya tidak ia lewati (batas hasrat, fantasi, kesenangan, gairah). Akan tetapi, tidak berarti tidak ada kekuasaan (*power*) dan hegemoni di dalamnya

[lihat kaki]
Howard Rheingold, *The Virtual Community*, London: Secker & Warburg, hal. 3. Lihat juga Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Mandarin, 1991.
Alfred Schutz & Thomas Luckmann, *The Structure of the Life-World*, London: Heinemann, 1974, hal. 25-34.
William Gibson, *Neuromancer*, Vintage, 1993.
Lihat Jurgen Habermas, *The Theory of Communicative Action*, Volume 1: Reason and Rationalisation of Society, Beacon Press, 1984.
Lihat Howard Rheingold, *Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World*, London: Seeker & Warburg, 1991.
Margaret Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace*, New York: W.W. Norton Company, 1999, hal. 30.

SIAPA YANG MENCIPTAKAN KOMPUTER ?

Tidak seperti penemuan lainnya yang umum, tidak ada seseorang yang bisa dimintakan pertanggungjawaban atas penemuan terbesar abad ini. Perkembangan yang menuju penciptaan mesin angka-angka ini dimulai hampir 175 tahun yang lalu pada tahun 1830 ketika Charles Babbage ahli Matematika dari Inggris mengajukan proposal untuk mesin hitung yang kompleks. 100 tahun kemudian Alan Turing filsuf dan matematikawan juga dari Inggris mengembangkan teori tentang sebuah Mesin Universal yang bisa memecahkan persamaan matematika yang paling rumit. Proyek besar Alan Turing dan ilmuwan-ilmuwan Inggris pada tahun 1930-an dan ketika Perang Dunia ke-2 untuk mewujudkan proyek tersebut menghasilkan mesin-mesin yang dapat menghitung sudut jatuh dari peluru-peluru artileri yang ditembakkan tentara Inggris dan Amerika di Perang Dunia kedua. Atas idenya tersebut Alan Turing kemudian dinobatkan sebagai Bapak Ilmu Komputer, dan sebuah penghargaan tertinggi di bidang ilmu komputer disebut sebagai "Turing Award" untuk mengenang jasanya, meskipun akhirnya Alan Turing meninggal bunuh diri di tahun 1954 karena dipaksa mengikuti perawatan untuk menyembuhkan kelainan seksualnya.

Kata ***Computer*** dipakai pertama kali saat perang dunia kedua yang merujuk pada relawan-relawan perempuan di pusat komando perang Inggris dan Amerika yang bekerja menghitung sudut jatuh peluru artileri tentara Inggris di perang kala itu. Ketika mesin-mesin elektronik dikembangkan untuk menggantikan tugas mulia para perempuan itu, istilah ***Computer*** dijadikan nama mesin tersebut.

Microsoft ® Encarta ® Reference Library 2005. © 1993-2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Bunga Rampai

Revolusi Gutenberg Kedua dan Janji Demokratisasi Informasi

Irfan Afifi: Mahasiswa Fak. Filsafat UGM '00 ini lahir di Ngawi. Juga kuliah di UIN Sunan Kalijaga, Jur. Bahasa dan Sastra Arab '01. Selain pernah menjabat sekjen Keluarga Muslim Filsafat (KMF) UGM, juga sempat aktif di LPM Pijar, Filsafat UGM. Alumnus Ponpes Nahdlatut Thullab, Mantingan, Ngawi ini pernah menjadi editor BALKON dan Redaktur Pelaksana Jurnal Mahasiswa BALAIRUNG UGM. Sampai sekarang masih aktif sebagai Redaktur Senior di BALAIRUNG.

Gegap gempita perubahan besar dalam pencerahan masyarakat modern–yang ditandai semangat kebebasan berpikir– tak bisa dipisahkan dari invensi mesin cetak Gutenberg di satu sisi, juga perkembangan kapitalisme cetak di sisi lain.

Gutenberg mungkin tidak menyadari bahwa *magnum opus*-nya akan menjadi faktor penentu dalam perkembangan masyarakat modern. Revolusi mesin cetak ini, paling tidak, telah menandai semangat pertukaran gagasan, informasi, dan pengetahuan secara massif dan (tentu) tak timpang. Kemudian, muncul pertanyaan mendasar perihal apa hubungan peradaban modern yang maha canggih dengan kontribusi seonggok mesin cetak yang memproduksi rautan kata dan aksara pada lembar kertas temuan seorang bangsa Tiongkok, Tsai Lun, yang mati bunuh diri itu?

Mesin cetak Gutenberg mungkin tak akan berarti apa-apa tanpa adanya kapitalisme cetak yang mulai menggurita waktu itu. Kolaborasi harmonis kapitalisme, di satu sisi, dan teknik cetak, di sisi lain, telah menjadikan pertukaran gagasan, informasi, dan/atau pengetahuan–dalam konteks pengetahuan bisa dimaknai ilmu pengetahuan– (sangat) massif. Massifikasi ini juga telah meluluhlantakkan klaim pengetahuan absolut yang bercengger di puncak menara Gereja, jatuh menjadi mitos yang bertebaraan di muka bumi. Ini artinya mesin cetak telah melakukan penisbian klaim kebenaran yang sebelumnya dimonopoli oleh Gereja. Galileo, misalnya. Inkuisisi Gereja yang menggiriskan mesti dihadapinya karena dianggap murtad. Dengan tesis heliosentrisnya, ia memberontak kebenaran absolut yang datang dari wakil Tuhan di dunia–yaitu Gereja.

Dalam hal ini kapitalisme cetak telah menciptakan apa yang disebut Ignas Kleden sebagai demonopoli ilmu pengetahuan atau demokratisasi ilmu pengetahuan. Demokratisasi pengetahuan artinya penolakan segala bentuk monopoli atas pengetahuan–dalam hal ini bisa dimaknai informasi. Dengan demikian, informasi bisa menyebar ke labirin manapun secara demokratis dan, hingga tingkatan tertentu, dimungkinkan bertambahnya kalangan yang menguasai kemampuan baca-tulis. Ini telah meruntuhkan otoritas absolut para *literati* dan/atau kaum *cognoscenti* dalam Gereja, dan pengetahuan/ informasi kemudian bisa disebarkan secara murah kepada kelompok yang mau membelinya.[1]

Dalam kondisi ini kita dapat melihat bahwa informasi telah memerdekaan manusia untuk menentukan kebenaran dan cara hidupnya secara mandiri. Ini sesuai dengan semangat otonomi subyek yang digaungkan Bacon, Descartes, maupun Immanuel Kant. Kekuatan informasi di sini sangat penting–untuk tak menyebut satu-satunya yang penting, bukan lagi sebagai perata jalannnya demokratisasi ilmu pengetahuan namun juga telah menjadi pemantik revolusi besar masyarakat modern.[2] Modernisme, dengan begitu, telah melakukan disensus tentang kepemilikan informasi yang dulu menjadi barang berharga yang ekslusif milik segelintir kalangan elit menjadi barang yang inklusif milik bersama.

Peristiwa lain yang menunjukkan betapa informasi menjadi kekuatan yang maha dahsyat juga dialami Martin Luther, yang merasakan kehebatan demokratisasi informasi itu –tanpa ia sadari dan bahkan ia terheran-heran dengan akibatnya. Ia telah menggetarkan tembok angkuh Gereja ke-Paus-an di Roma dengan gelombang protestantismenya. Ini tentunya tak bisa dilepaskan dari diskursus kapitalisme cetak. Kekuatan informasi juga telah membius Thomas Munzer– sebagai salah seorang manifestan ajaran Luther– untuk menyuarakan pemberontakan yang sama. Gereja tergagap-gagap menerima kenyataan bahwa monopoli informasi dan klaim kebenaran yang

seharusnya dalam kendali kekuasaannya kini sudah dipatahkan. Berkat demokratisasi dan kekuatan informasi, Gereja tak mungkin lagi membendung kemurtadan yang menyakitkan. Mungkin Luther, Munzer, dan pengikutnya bisa diberangus dan dimusnahkan, namun gelombang demonopoli informasi dan kebebasan berpikir akan terus menjiwai semangat masyarakat modern.[5]

Mesin cetak sebagai salah satu instrumen penyebaraan informasi mendefinisikan dirinya, dalam konteks sosial-kebudayaan, sebagai manifestasi revolusi besar teknologi pada waktu itu. Revolusi ini juga yang sekaligus memacu semangat revolusi industri dalam masyarakat Inggris. Ia mengandaikan demokratisasi informasi dan ilmu pengetahuan, sehingga semangat otonomi individu untuk berani berpikir sendiri menemukan jalannya. Melihat fenomena di atas, menjadi jelas bahwa perkembangan teknik cetak tidak cukup dilihat sebagai sebagai sumber gagasan dan citra, melainkan juga sebagai wahana baru bentuk-bentuk hubungan masyarakat. Dengan mesin cetak, pelbagai komunikasi dapat dilangsungkan secara massif, dan dalam konteks simbolis, juga mungkin dilangsungkan pelbagai interaksi dan komunikasi. Jelas, mesin cetak telah mewujud sebagai perangkat penyebaraan informasi dan sekaligus instrumen komunikasi masyarakat modern.[4]

Perkembangan mesin cetak juga turut memberi stimulus akan munculnya kelahiran jurnalisme modern. Kalau pada abad pertengahan berita atau informasi disenandungkan dalam lagu dan cerita, juga nyayian balada nyiyir pengamen keliling, maka pada awal abad ke-17, kafe-kafe di Inggris, "kedai minum" atau pub di Amerika telah merintis hadirnya cikal bakal pers modern. Kafe di Inggris, misalnya, telah menjadi sentrum perbincangan yang seru bagi orang-orang yang bepergian. Mereka sering mencatat apa yang mereka lihat dan dengar dalam buku perjalanan yang disimpan di ujung meja bar. Mereka mengkhususkan diri pada informasi yang sifatnya spesifik. Di kafe-kafe ini sekitar tahun 1609, surat kabar pertama lahir, ketika percetakan mulai mengumpulkan berita tentang perkapalan, gosip,dan argumen politik kemudian mencetakannya di atas kertas. Dari evolusi surat kabar-surat kabar pertama tersebut, para politisi Inggris mulai memperbincangkan sebuah fenomena baru yang mereka sebut opini publik, kebebasan berbicara dan pers bebas.[5]

Evolusi ini juga meniupkan konsep kebebasan pers di Amerika Serikat. Hak dasar untuk mengetahui informasi apapun yang berkaitan dengan publik dan hak berpendapat tak lagi berada di bawah kontrol kerajaan Inggris. Hukum adat Inggris–yang mengatur negara bawahan, termasuk Amerika–yang dulunya sangat protektif atas kritik terhadap pemerintah, makin terkikis dan tergerus. Konsep kebebasan pers inilah yang kemudian mengakar dalam pemikiran para pendiri negara Amerika. Pengertian pers bebas ini kemudian–setelah selang 200 tahun–termaktub dan menyatu dalam doktrin hukum Amerika dalam Amandemen Pertama konstitusi Amerika.[6]

Selain mesin cetak, hal lain yang perlu disinggung dan memiliki peran penting dalam konteks perubahan masyarakat modern–seiring dengan kebebasan informasi–adalah ditemukannya mesiu dan kompas. Penemuan dua hal ini memicu invensi teknologi alat-alat perang dan, berikutnya, kolonialisme.[7]

Revolusi Media

Revolusi teknologi yang dimulai oleh Gutenberg setidaknya menandai permulaan perkembangan teknologi informasi hingga kini. Ini terlihat semakin melajunya invensi-invensi teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Persebaran informasi kian mengglobal, melampaui sekat tradisional yang mengganggu: etnis, teritori, budaya, politik, dan agama. Demokratisasi informasi yang telah dirintis zaman modern, kini memancangkan eksistensinya pada aras mondial. Mungkin bukan hanya itu, invensi-invensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bahkan telah jauh meninggalkan media-media sebelumnya secara eksponensial. Para penemu teknologi itu sendiri mungkin akan tercengang melihat temuannya telah berevolusi dan bermetamorfosis di luar angan-angan mereka sebelumnya.

Membincangkan perkembangan teknologi–terutama TIK–tentu tak bisa dilepaskan dari konteks globalisasi yang ditandai semakin mengecilnya bola dunia dalam waktu. Globalisasi sebagai hasil perkembangan teknologi transportasi, komunikasi, dan informasi memungkinkan lalu lintas pesan, interaksi, peristiwa, dan gagasan antara setiap orang di dunia, secara radikal lebih cepat dari masa-masa sebelumnya.

Globalisasi ini kemudian dianggap sebagai faktor pemicu keseragaman budaya, gaya hidup, dan pola konsumsi, yang sering kita kenal dengan budaya massa (*mass culture*) yang *notabene* didukung oleh peran media massa–boleh jadi ini menjadi determinan penting.[8] Media massa dalam konteks komunikasi tradisional bisa dimaknai sebagai perkakas di mana pelbagai komunikasi dan pertukaran informasi dilakukan antara produsen dan audiens.

Ada setidaknya empat kategori media massa modern yang sudah sering kita kenal: media cetak (koran, majalah), rekaman (kaset), gambar (film, video), dan media penyiaran (radio,

Namun pada perkembangan selanjutnya, terjadi perubahan ...al pada perkembangan media: penemuan komputer, yang ... dirancang sebagai alat komputasi, dan internet. Internet ...ai jejaring komputer global mencipta dunia maya di mana ...n data, informasi, maupun pengetahuan diolah, diproses, ...pan, ditransmisikan, dan serentak dihadirkan kembali. Internet ...da dengan media konvensional sebelumnya, karena ia dapat ...ngkuh dan menggabungkan citra, gambar-gerak, teks, dan ...visual secara sempurna dan nyata. Juga, ia membedakan diri ...enis media sebelumnya yang searah dengan apa yang disebut ...ktivitas (*interactivity*). Media konvensional di mana komunikasi ... produsen (komunikator) dan audiens (komunikan) ...ngsung linier, bertransformasi menjadi multimedia interaktif ... memungkinkan pelbagai komunikasi dan informasi diproduksi, ...oduksi dan dilangsungkan dalam banyak arah (*multiflow*) oleh ...sen dan audiens secara bolak-balik. Sehingga dalam konteks ...nikasi, telah terjadi pergeseran makna antara produsen dan ...ens. Multimedia interaktif memungkinkan seseorang berpeluang ... untuk menjadi produsen dan konsumen informasi.[9]

Multimedia interaktif memungkinkan pelbagai data dan informasi ...arkan merata melalui jejaring komputer yang saling-terhubung ...connected) dari noktah-noktah yang tersebar di seluruh dunia. ...i mengandaikan informasi telah menjadi sumber segalanya ... masyarakat dunia. Dalam bahasa lain, dunia kini telah ...suki apa yang disebut Alvin Toffler sebagai abad informasi, di ... bukan lagi tanah, modal, dan mesin-mesin industri yang ...di sumber utama proses produksi, melainkan semua ...etahuan yang mencakup informasi, data, gambar, simbol, ...a, ideologi, dan nilai.[10]

Internet dalam konteks dunia nyata, telah memungkinkan ...saran gagasan dan penjelajahan ide di mana-mana. Bahkan ia ...pu meluluhlantakkan dinding-dinding pembatas politis, ...nal, dan nasionalisme. Dunia benar-benar menjadi hanya ...r daun kelor. Dunia masa depan adalah seperti yang ...barkan Marshall McLuhan dalam *Understanding Media* (1964) ...ai kampung global (*global village*), di mana masyarakat ...teraksi dan dibentuk oleh teknologi elektronik di dunia yang ...kin mengerut. Artinya, semakin dimungkinkan terjadinya ...karan informasi dan komunikasi yang nyaris tak terlingkung ... ruang dan waktu.

Perkembangan internet–juga TIK lainnya–selanjutnya mencipta ... konseptual tempat komunikasi dan informasi bertegur sapa ...bertarung. Ruang maya ini oleh William Gibson dalam roman ...ilmiahnya, *Neuromancer*, disebut dengan istilah *cyberspace*.[11] ... ini kemudian diadopsi dalam perkembangan TIK. Dengan ...sa yang lebih mudah, *cyberspace* bisa dimaknai sebagai ruang ...ak yang tercipta oleh instrumen teknologi modern, bukan ...umen keras seperti telepon atau komputer, di mana komunikasi ...nformasi berdiam diri dan bertegur sapa. Perkembangan TIK ... hanya berhenti sampai di situ. Perkembangan internet segera ...ul inisiatif perusahaan-perusahaan raksasa telekomunikasi untuk ... mengintegrasikan baik perangkat kasar maupun lunaknya ...–dalam bahasa teknologinya– *compatible* dan memungkinkan ...ergensi antarmedia. Ini juga diikuti perkembangan adanya ...nderungan untuk membuat perangkat-perangkat teknologi ini ...di semakin kecil. PDA (*Personal Digital Assistant*) dan *Hand ... PC* yang sering dikenal dengan *Palmtop* semakin

cyberspace bisa dimaknai sebagai ruang abstrak yang tercipta oleh instrumen teknologi modern, bukan instrumen keras seperti telepon atau komputer, di mana komunikasi dan informasi berdiam diri dan bertegur sapa.

mengukuhkan mimpi manusia untuk mengendalikan dunia di atas telapak tangan.[12]

Seperti disitir McLuhan, teknologi sebagai perpanjangan tangan manusia (*extension of man*) banyak menandai pergeseran dalam masyarakat kontemporer abad ke-21, di mana informasi menjadi hal yang esensial dalam masyarakat atau, meminjam bahasa Toffler, abad informasi. Jejaring teknologi global telah mewujudkan hasrat instingtif manusia modern untuk menggenggam dunia. Dengan adanya internet dimungkinkan pengiriman surat elektronik (*e-mail*), menjelajahi lautan informasi dalam jagat *World Wide Web* (WWW), bertukar pikiran lewat *chatting*, melakukan pertemuan dan bertatap muka dengan *teleconference*, transaksi ekonomi, berbisnis, mencari pasangan, berkenalan, men-*download* lagu, film, membaca berita di situs CNN, bercengkrama dengan se-*group* di milist (*mailing list*), kampanye partai politik, pemesanan tiket pesawat, melongok perkembangan terkini jurnal-jurnal ilmiah dunia, sosialisasi gerakan lingkungan, kampanye antiglobalisasi, koleksi foto bugil Madonna, menatap gambar-gambar saru Keanu Reeves, sampai berhubungan seks virtual di jagat mayantara *datasphere*.

Internet juga menyediakan hal-hal yang bahkan tidak mungkin dilakukan dalam realitas kongkrit keseharian. Ruang maya memungkinkan seseorang melakukan, seperti disebut Sherry Turkle, *to engage in identity play*, bergulat dalam permainan identitas.[13] Permainan identitas ini kemudian mencipta unsur anonimitas dalam *cyberspace*. Dalam kaitan ini, jagat maya dapat melanjutkan, bahkan menggantikan aktivitas-aktivitas dalam kehidupan nyata, yang kadang punya hambatan fisik-geografis. *Cyberspace*–kalau ini tak berlebihan, bahkan mungkin akan menjadi realitas itu sendiri.[14] Perkembangan internet dan juga teknologi lainnya yang sudah saling terintegrasi menciptakan–meminjam istilah Al Gore–*information superhighway*, ketika teknologi telah nyaris menghilangkan hambatan tradisional lalu lintas komunikasi dan pertukaran informasi.

Pertukaran informasi telah mendefinisikan dirinya dalam bentuk demokratisasi informasi, di mana informasi tersebar secara meluas dan tak timpang. Kemudian timbul pertanyaan mendasar, apakah benar tumpah-ruah, percepatan, dan silang-sengkarut informasi yang melaju dengan kecepatan cahaya dalam bentuk bit-bit

digit) ke seluruh sudut dunia akan mumbuhkan demokratisasi informasi di dunia tidak timpang? Sejauh mana kekuatan TIK menguntit masyarakat abad ke-21? Bisakah ...an internet, misalnya, mampu menyamai ...si mesin cetak Gutenberg yang menelorkan ...erahan Eropa?

...syarakat Informasi

Kekuasaan sebuah rezim selalu terkait dengan ...alan pengelolaan–atau lebih tepatnya ...ntrolan–informasi yang digunakan sebaik-...ya untuk menyokong kekuasaannya. Kontrol ...nformasi selalu menjadi cara yang efektif ... mengendalikan stabilitas kekuasaan. Ini juga ...mi benar oleh Orde Baru. Ketika berkuasa di ...nesia, rezim otoriter ini mengontrol semua ...masi yang beredar di masyarakat. Kondisi ini ... dengan situasi dalam novel bergenre ...*punk* George Orwell, *1984*, di mana setiap ... dikontrol oleh si Bung Besar (*The Big ...er*) lewat *telescreen*.[15]

Tampaknya imajinasi novel futuris Orwell ini ... pupus karena perkembangan TIK–terutama ...et–memungkinkan kanal-kanal informasi ...ar di seluruh bumi. Ini tak memungkinkan ...nya kontrol di tiap-tiap kanal. Banyaknya ...-kanal ini mengandaikan komunikasi dan ...karan informasi bisa dilakukan tanpa adanya ... dan kontrol. Perkembangan revolusi ...logi di bidang komunikasi dan informasi ... fantastis melancarkan jalan menuju dunia ... saling tergantung (*interdependent*). Sebuah ...ara tidak mungkin lagi mengisolasi diri, dan tak ...a pilihan selain berhubungan dan berinteraksi ...an negara lain. Kontrol informasi dalam rezim ...er yang baru saja berlalu tentu tak mungkin ... mengontrol anak SMU yang berasyik-masyuk ...inkan jarinya pada tombol *keyboard* dan ...atap lurus pada layar monitor komputer yang ...bungkan ke seluruh komputer di dunia. Ia bisa ...gakses apapun: informasi, data, dan ...etahuan yang tersebar di seluruh dunia. Pun ...erlaku pada kedaulatan negara-negara ...kratis. Dalam bukunya, *The Twilight of ...reignty*, Walter B. Wriston secara cerdas ...unujukan bahwa kedaulatan-kedaulatan negara ... dikepung oleh perkembangan revolusi ...masi telah berada di ujung senja.[16]

... memaknai kedaulatan (*sovereignty*) sebagai ...enangan tertinggi yang dimiliki oleh sebuah ...ara untuk memaksakan hukum terhadap semua ...ng, hak milik, dan peristiwa yang terjadi di ...yahnya. Menurutnya, nasionalisme sebuah ...ara tak akan terkikis dengan adanya revolusi ...rmasi, namun kedaulatan negara untuk ...ngontrol dan membatasi warganya–terutama dalam pertukaran informasi–tentu akan berkurang. Wriston mencontohkan betapa takutnya komunisme Soviet terhadap informasi yang menyebar di masyarakatnya. Ini karena rezim komunis selalu mendasarkan kekuasaannya atas kemampuan mereka untuk mengawasi apa yang dilihat dan didengar oleh rakyatnya. Kehancuran komunisme dan pengaruhnya di Eropa, menurutnya, bukan karena revolusi yang penuh darah dan kekerasaan (kecuali di Rumania), melainkan tidak kuatnya koordinasi hierarki kepartaian karena kesusupan ide-ide, informasi, dan hiburan dari penjuru dunia.[17]

Internet menyediakan jejaring nir-pusat dan tanpa kontrol. Informasi dan komunikasi diolah, disimpan, digandakan, dan ditransmisikan dari kabel *co-axial* dan fiber menyebar ke seluruh dunia. Informasi dalam konteks ekonomi telah menjadi faktor utama dalam proses produksi perusahan-perusahaan mutakhir. Revolusi teknologi mutakhir telah menggoyahkan struktur dunia. Ini ditandai dengan perkembangan dan penyebaran pengetahuan dan informasi secara cepat dan luas di segala bidang, juga dengan peningkatan pentingnya pengetahuan dalam produksi kekayaan serta penurunan relatif nilai sumber-sumber material. Pergeseran ini sebenarnya telah lama disinggung Toffler dalam bukunya *The Third Wave*. Ia menulis bahwa pada masyarakat informasi, informasilah yang menjadi modal utama dalam berbagai aktifitas ekonomi, politik, dan kebudayaan. Hal ini juga ditandai perubahan *mindset* masyarakat tentang simbolisasi kekayaan. Pada era pertanian dan era indrustrial, tanah dan bentuk kekayaan material lainnya merupakan simbolisasi kekayaan kaum feodal maupun borjuasi Prancis pada Abad Pertengahan. Ini akan diambil alih oleh–meminjam istilah Peter Drucker–kerja-kerja intelektual dan modal intelektual, yaitu kerja-kerja yang melibatkan informasi sebagai sumber utamanya. Tidak berarti bahwa kerja-kerja era indrustri bakal hilang begitu saja, *toh* periodisasi sejarah selalu tumpang-tindih.

Memang perkembangan teknologi komputasi dan komunikasi modern telah berjalan secara cepat dan mencengangkan. Komputer personal telah menggabungkan berbagai media konvensional dari pengolah data, telepon, TV, hingga video, ke dalam satu paket perangkat keras multimedia interaktif. Integrasi antarmedia ini memungkinkan media-media yang secara isi terpisah dan berkembang sendiri-sendiri dapat berkonvergensi dalam bentuk bit dalam satu piranti jaringan global. Anda dapat menenonton berita-berita dunia sambil menurunkan hasil penelitian di *website* Anda; sembari mendengarkan lagu-lagu legendaris grup musik *Deep Purple*, Anda tak akan terganggu ketika berkirim surat elektronik, *chatting*, *browsing*, dan mencari informasi terkini apapun di dunia. Anda,

misalnya, dengan sangat mudah mempublikasikan gagasan Anda lewat *e-mail* ataupun *homepage* pribadi di internet, dan dalam hitungan menit, bahkan detik, akan ada jibunan tanggapan yang Anda terima dari orang-orang yang bahkan tidak Anda kenal sama sekali. Gagasan Anda menyebar ke seluruh dunia dan mendapat respon dalam waktu yang mencengangkan.

Pada saat itulah kita dihadapkan pada satu problem yang cukup mendasar tentang relasi antara informasi dan ilmu pengetahuan. Apakah internet, seperti diyakini banyak orang, menyediakan cukup banyak pengetahuan atau ia sekadar tempat di mana informasi berparade tanpa ada hubungan satu dengan lainnya? Tidak kurang, misalnya, filsuf Prancis ternama Jean Baudrillard mulai pesimis akan kualitas pengetahuan di zaman kita. Karena di zaman yang kita tempati sekarang semakin banyak informasi menyesaki kehidupan, namun semakin susut maknanya. Informasi-informasi yang bertebaran di layar monitor makin tak pernah benar-benar bisa saling dihubungkan karena jumlahnya terlalu besar. Informasi yang tak pernah kita minta dan kita butuhkan hadir dan menyesaki *inbox e-mail* dan tampil serentak di layar komputer kita. Neil Postman bahkan melihat pertumbuhan teknologi ini menyebabkan buah penyakit sosial yang baru: AIDS, *anti-information deficiency syndrome*, dalam masyarakat *technopoly*.[18]

Informasi bukan hanya kehilangan maknanya. Informasi juga telah berubah menjadi barang yang bisa dikonsumsi dan dikomersialkan. Saat ini–sejak ditemukannya mesin cetak, telegraf, televisi, sampai teknologi internet–informasi telah menjadi komoditas yang bisa diperjualbelikan tanpa memperhitungkan aspek kegunaan dan manfaatnya. Dalam pandangan masyarakat informasi, informasi hanya dipandang sebagai benda yang semata-mata komersial. Masyarakat informasi larut dalam informasi dan punya ketergantungan luar biasa akan perangkat teknologi informasi maupun komunikasi. Sering kita melihat bagaimana seorang seniman yang terlalu percaya akan kemampuan grafis komputer untuk mengekspresikan ide-ide seninya, akan merasa malas kembali memegang pensil dan tinta untuk membuat sebuah desain. Atau seorang eksekutif merasa tak bisa berbuat apa-apa ketika ponsel pribadinya ketinggalan di rumah. Pada level publik, akan banyak perusahaan jasa pelayanan publik tutup karena mesin cerdas-cerdas mereka rusak atau tak berfungsi.

Dalam kondisi seperti ini teknologi informasi dan komunikasi menjadi penentu utama *worldview* masyarakat dan menciptakan apa yang kita kenal–meminjam istilah Brzezinski–sebagai masyarakat teknotronik.[19]

Dalam konteks global, perkembangan internet telah membuat pertukaran informasi ke seluruh dunia jadi lancar. Ini mengandaikan persebaran informasi dan lalu lintas komunikasi yang tidak timpang. Namun hal ini belum bisa menjadi ukuran. Pada kenyataannya, Indonesia dan negara-negara Dunia Ketiga pada umumnya selalu saja punya hambatan yang kadang tak terelakkan. Jaringan internet punya kelemahan berupa ketergantungannya pada jaringan telepon. Memang ada alternatif lain seperti satelit, *microwave*, juga kabel listrik, namun tentu ini membutuhkan biaya yang relatif lebih mahal. Sedangkan untuk gelombang radio juga tidak diminati karena layanannya yang sangat buruk. Sebelum ada solusi untuk biaya murah dan pelayanan yang baik, orang masih akan sangat bergantung pada saluran telepon untuk bertukar informasi dan komunikasi lewat internet. Belum lagi permasalahan kualitas koneksi internet. Karena infrasruktur jaringan telepon di Indonesia dan Dunia Ketiga masih buruk, akses internet di Dunia Ketiga menjadi sangat lambat. Sehingga sering kita kenal istilah *world wide wait* (www).[20]

Selain persolaan lambatnya akses, koneksi jaringan internet akan berkait pula dengan tingkat perbedaan kemakmuran masyarakat pengguna jasa internet. Semakin kaya suatu masyarakat, akan semakin besar aksesnya pada informasi di internet. Sehingga internet hanya akan dijangkau oleh mereka yang memiliki kapital besar. Ketimpangan ekonomi kemudian diikuti oleh ketimpangan informasi antara negara Dunia Ketiga dan negara Dunia Pertama. Maka, persebaran informasi dan pengetahuan akan selalu menjadi monopoli negara maju. Selain faktor biaya, hambatan lain yang muncul adalah faktor bahasa. Sebagian besar *content* komputer dalam jaringan global adalah dalam bahasa Inggris. Ini menghasilkan jarak pemahaman bagi orang-orang yang tak menguasai bahasa Inggris. Hambatan yang lain adalah jurang kemelekan teknologi (*literacy of technology*) yang menganga antara negara maju dan negara sedang berkembang dan belum berkembang.[21]

Revolusi komunikasi dan informasi–tanpa menafikan kontribusinya terhadap kemajuan peradaban manusia–memang selalu punya sisi gelapnya. Kampung global yang dikabarkan McLuhan ternyata masih jauh dari banyangan. Dunia Ketiga selalu bermasalah dalam mengiringi sejarah linier Barat. Mereka harus mengalami sejarah yang selalu saja tertatih-tatih dan melompat-lompat. Sehingga bukan tidak mungkin Dunia Ketiga, khususnya Indonesia, akan menjadi daerah imperialisme modern dalam bentuk baru: imperialisme informasi. Demokratisasi informasi ternyata, paling tidak untuk sekarang, masih jauh dari kenyataan.

kaki]

mendapat keterangan ini dari Ignas Kleden, *Sikap Ilmiah dan Kritik* *yaan*, Jakarta: LP3ES, 1987, hal xxviii.

ngan yang berhubungan dengan ini, lihat Hikmat Budiman, *Pembunuhan* *Selalu Gagal, Modernisme dan Krisis Rasionalitas menurut Daniel Bell*, arta: Pustaka Pelajar, 2002, hal. 27. Setidaknya, revolusi modernisme oleh peristiwa besar *renaissance* untuk menuju situasi seperti zaman kuno, di mana rasio manusia tak terbelenggu oleh apapun. Kemudian kebebasan berfikir oleh filsuf pencerahan (*Aufklarung*) dipancangkan. Salah gan kebebasan berpikir waktu itu diusung oleh Descartes: *cogito ergo* ya berfikir maka saya ada. Juga munculnya slogan filsuf Romawi kuno (5 SM) dengan slogannya: *Sapere Aude*, berani berpikir sendiri atau an otakmu, oleh filsuf pencerahan. Aktualisasi kebebasan berfikir di aras olitik ditandai terjadinya revolusi di Prancis.

Luther adalah orang pertama yang berhasil menjual buku-buku barunya mengandalkan namanya. Dia, pada masa itu telah menjadi—dalam logi sekarang—seorang penulis *best-seller* pertama. Pada tahun 1518 525, misalnya, di antara seluruh buku berbahasa Jerman yang terjual, tak dari sepertiganya adalah buku-buku Martin Luther. Untuk lebih jelas, Ben Anderson, *Imagined Communities*, terj. Omi Intan Noami, Yogyakarta: Press dan Pustaka Pelajar, 2001, hal. 58-59.

lengkap baca Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, Yogyakarta: 2002, hal. 64-65.

kapnya, lihat Bill Kovach dan Tom Rosenstiel, *Sembilan Elemen Jurnalisme*, A. Pareanom, Jakarta: Yayasan Pantau, ISAI, dan Kedubes AS, 2003,

hal. 19.

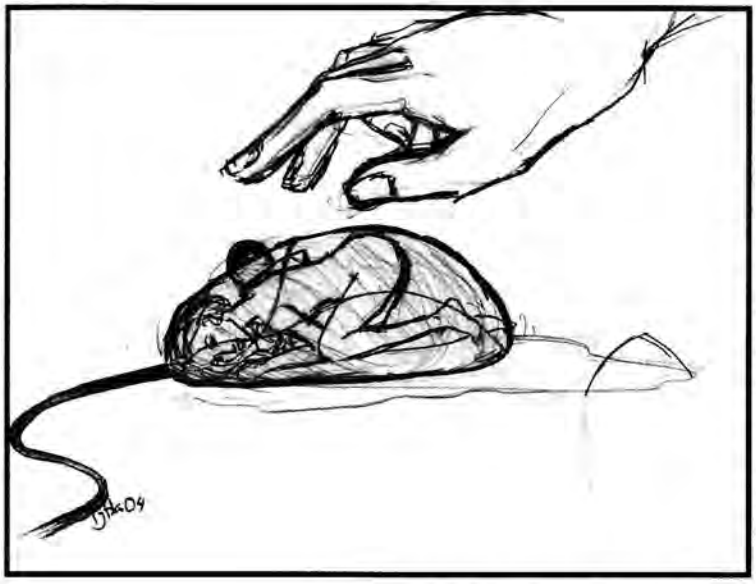
saat itulah, sebenarnya, awal mula globalisasi bisa dirunut, seperti banyak menyebut bahwa kolonialisme adalah awal globalisasi. Globalisasi sudah sung pada ekspedisi-ekspedisi awal megarungi dunia. Lihat Sindhunata, Globalisasi" dalam *BASIS* edisi Januari-Febuari 2003.

mau ditunjuk, perkembangan budaya massa secara dominan disebabkan ktor: perkembangan ekonomi industrial (baik kapitalis maupun sosialis), urbanisasi, dan perkembangan media massa. Keterangan ini saya peroleh mat Budiman, *Op. Cit.*, hal. 54.

mengingatkan saya pada istilah "prosumer" yang dikenalkan Alvin Toffler ulisannya di *Prisma* edisi September 1984, yang diterjemahkan dengan Pembangunan Gelombang Ketiga: Menggandeng dengan Satelit". Istilah ini adalah gabungan dari en dan konsumen. Ini merujuk pada kondisi tiga masyarakat yang diintrodusirnya dalam bentuk bang, yaitu gelombang pertama (era pertanian), bang kedua (era industri), dan gelombang ketiga (era si). Pada gelombang pertama, seorang produsen bisa gus menjadi konsumen dalam konteks penggunaan ksi hasil pertanian yang sifatnya subsisten. Pada bang kedua, posisi produsen dan konsumen menjadi dan terpisah, karena perkembangan industri yang pesat. Namun posisi produsen dan konsumen di kabur lagi, dan bahkan hilang, pada era informasi bang ketiga). Di periode ini, seorang produsen juga gus menjadi konsumen. Distingsinya kemudian hanya pada bahan produksi dan konsumsi. Maka, bad informasi, seorang komunikator adalah *prosumer*, nikasi dan informasi.

Toffler, *The Third Wave*, London: Pan Books, Cavaye 1980.

am Gibson, *Neuromancer*, London: Glasglow, 1984. roman fiksi-ilmiah ini sering disebut sebagai *punk*. Gibson sebenarnya tidak dikatakan sangat baru genre *cyberpunk*. Ia sering dielu-elukan sebagai *The George Orwell* (The Sunday Time) dan *The Raymond*



Chandler SF baru (Observer). Keduanya adalah pendahulu penulis *Science Fiction* sebelum Gibson.

[12]Hikmat Budiman, *Op. Cit.*, hal. 79.

[13]Untuk lebih jernih bagaimana indentitas berhubungan dengan teknologi, terutama internet, baca Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, New york: Simon & Schuster, 1995, hal.177 dan 255. Lihat juga Hikmat Budiman, *Op. Cit.*, hal.80.

[14]Lihat trilogi film *Matrix* yang dibintangi oleh Keanu Reeves. Dalam film ini ditunjukkan bagaimana realitas kongkrit diaduk-aduk dengan fantasi dan imaji. Manusia telah menjadi sekumpulan mesin-mesin yang bisa dikontrol dan dikendalikan. Mesin diformat sehingga dia punya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang dapat berfikir dan berkembang sendiri sehingga manusia selalu tidak bisa lepas dari kendali mesin. Neo (diperankan oleh Keanu Reeves), pemain protagonis dalam film itu, datang untuk membawa dan menyelamatkan manusia dari kontrol mesin dan relitas semu (virtual). Dalam konteks ini *cyberspace* disebut dengan istilah *the matrix*. Konon sebelum main, Keanu Reeves diwajibkan membaca buku filsuf ternama berkebangsaan Prancis Jean Baudrillard.

[15]George Orwell, *1984*, terj. Landung Simatupang, Yogyakarta: Bentang, 2003. Dalam novel ini digambarkan situasi di mana rezim totalitarian belum lama berlalu. Kekuasaan Nazi belum lama runtuh, Soviet, dan komunisme Cina masih kekar dan garang pada waktu itu. Winston, tokoh dalam novel ini, selalu diawasi oleh sang *Big Brother*. Simbolisasi kontrol nampak pada kata-kata yang tertera di mana-mana berbunyi: perang adalah damai, kebebasan adalah perbudakan, kebodohan adalah kekuatan.

[16]Baca Walter B. Wriston, *The Twilight of Sovereignity, Bagaimana Revolusi Informasi Mengubah Dunia*, terj. Lien Amalia dan Lina Sumantri, Bandung: Rosdakarya, 1996, hal. vi.

[17]*Ibid.*, hal.112-113.

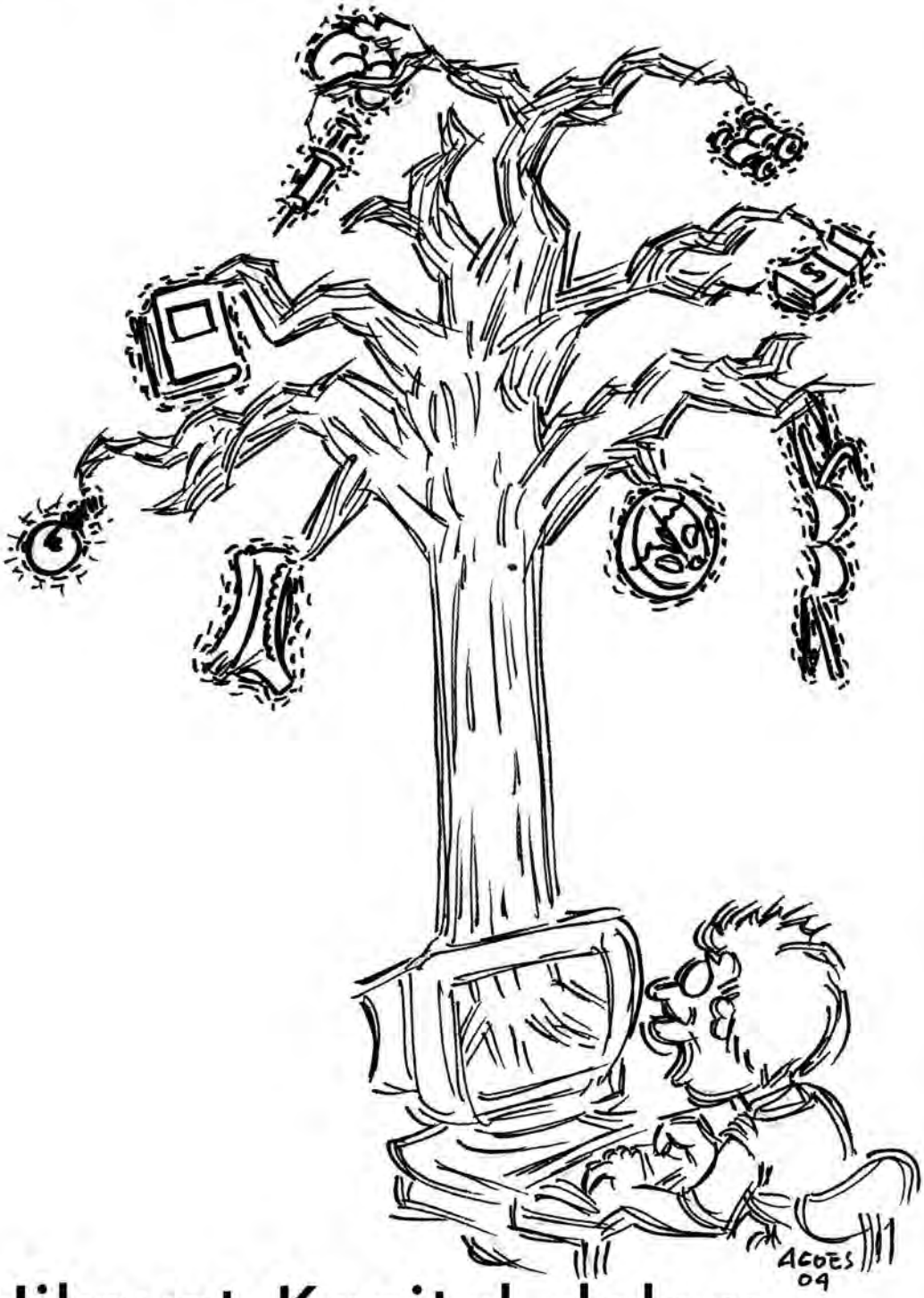
[18]Istilah *technopoly* merujuk pada situasi di mana budaya dan pikiran masyarakat mencari otoritas dan pemenuhannya melalui teknologi. Situasi ini ditandai semakin melemahnya dan tak lagi memadainya institusi sosial untuk mengelola informasi yang terlampau meruah, sehingga pertahanan melawan informasi telah lenyap. Untuk lebih jelas lihat, Hikmat Budiman, *Op. Cit.*, hal. 89.

[19]Hikmat Budiman, *Pembunuhan yang Selalu Gagal*, hal. 38. Istilah masyarakat teknotronik (*technotronic society*) sering dibandingkan dengan istilah *technocratic society*. Namun kedua istilah ini mungkin punya konteks yang berlainan. Istilah masyarakat teknotronik lebih merujuk pada kondisi suatu masyarakat yang secara kultural, psikologis, dan ekonomis dibentuk oleh dampak teknologi dan elektronika khususnya dalam bidang komputer dan komunikasi. Sedangkan istilah masyarakat teknokratik dikenalkan sosiolog Alain Tourine untuk menandai zaman baru di Amerika dan Eropa pada tahun 1970-an yang sering disebut sebagai *the post industrial society* (masyarakat pasca-industri).

[20]Lihat David T. Hill dan Krishna Sen, "Wiring the Warung to the Global Gateways: the Internet in Indonesia" dalam *Jurnal Seap Indonesia no. 63*, Southeast Asia Program Publication, Cornell University, Itacha, New York, 1997, hal. 67. Dalam tulisan ini Hill dan Sen mencoba merekam *euforia* masyarakat terhadap kehadiran teknologi internet/warnet yang mulai merambah kota-kota besar di negara Dunia Ketiga, di Asia, termasuk kota-kota besar di Indonesia, khususnya Yogya. Karena faktor infrastruktur jaringan yang masih buruk meyebabkan akses yang begitu lambat. Sehingga dikalangan mahasiswa, *world wide web* sering diplesetkan menjadi *world wide wait*.

[21]Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, hal. 93-94.

SURFING
RACING
VELOCITY
DREAM



Hikayat Kapital dalam Geliat Abad Informasi

Bambang P. Jatmiko: Lahir dan dibesarkan di Blitar, Jawa Timur. Sempat mampir setahun di Fak. Kedokteran Hewan, Unair Surabaya, sebelum kemudian tercatat sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fisipol UGM Yogyakarta angkatan 2001. Saat ini sedang sibuk menyelesaikan studinya, serta mencari pasangan hidup. Sampai sekarang masih aktif sebagai Redaktur Senior di BALAIRUNG.

...ecommunication is the driving force that is si-...taneously creating the huge global economy ...d making its parts smaller and more powerful ...n Naisbitt).[1]

...dalah John Naisbitt, seorang futurolog, yang menaruh kepercayaan besar pada kemampuan teknologi informasi (TI) untuk ...mbawa perubahan radikal dalam semua ranah, ...suk ekonomi. Dalam salah satu buku yang ...snya, *Global Paradox*, Naisbitt menuturkan ...wa kelak informasi akan menjadi entitas yang ...at menentukan dalam setiap gerak manusia. ... Naisbitt, informasi memiliki kemampuan untuk ...kukan perubahan radikal dengan menciptakan ...pleksitas dalam relasi sosial, ekonomi, maupun ...h-ranah lainnya.

...aruhlah dalam tatanan sosial dan budaya, ...mana informasi menjadi suatu determinan ...ng dalam tatanan masyarakat. Seperti yang ...s oleh Yoneji Masuda, bahwa informasi bakal ...udi sebuah kekuatan pembentuk dalam ...arakat.[2] Kultur industrial yang sebelumnya ...dai oleh munculnya pelbagai bentuk organisasi ...l, seperti serikat buruh, meluruh berbanding ... dengan memudarnya peran industri yang ...lumnya telah membentuk kultur masyarakat ...but, dan berganti rupa menjadi masyarakat ...an kultur individualistik yang kental. Sebuah ...arakat yang tak lagi terikat secara fisik dengan ...gota masyarakat yang lain,[3] dan justru terikat ... hubungan-hubungan virtual lewat internet ...an masyarakat global.

...asih terkait dengan masyarakat informasi, ...am E. Halal[4] menambahkan bahwa masyarakat ...but ditandai oleh adanya evolusi yang ...mungkinkan terjadinya dinamika sosial secara ...al. Walau tumbuh dari kultur yang ...vidualistik, menurut Halal, masyarakat informasi ...miliki karakteristik menarik, yaitu mengalirnya secara dinamis kehidupan masyarakat yang saling terhubung di seluruh dunia. Dan akan menjadi sangat mungkin, dari kondisi tersebut, muncul pelbagai perubahan dalam skala yang sangat luas. Misalnya, munculnya aksi-aksi solidaritas dari berbagai negara lantaran adanya ketidakadilan yang dialami oleh seseorang di suatu negara.

Sementara dalam tatanan ekonomi, Daniel Bell juga mengajukan gagasannya mengenai kondisi masyarakat kontemporer, ketika peran industri mulai meluruh. Dalam buku yang berjudul *The Coming of Postindustrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Bell menyebut fase masyarakat tersebut sebagai masyarakat "pos-industrial" yang ditandai dengan berubahnya orientasi produksi, dari industri barang ke industri jasa. Dan karena itu, peran informasi menjadi hal yang signifikan.

Memang tak dimungkiri, saat terjadi perubahan besar seiring meredupnya peran industri (khususnya di Eropa Barat dan Amerika dekade '70-an hingga '80-an) dalam berbagai ranah (sosial, ekonomi, serta politik), "informasi" menjadi wacana yang cukup dominan dalam berbagai kajian.

Memang itulah yang terjadi. Ketika peran industri kian meluruh karena alasan efisiensi, terdapat perubahan orientasi dalam dunia korporasi untuk mengatasi kendala efisiensi itu, mulai dari proses produksi hingga distribusi ke berbagai pelosok dunia. Dan dampaknya, seperti yang ditulis oleh Walter B. Wriston dalam bukunya, *The Twilight of Sovereignity*, informasi telah berhasil mengikis kemampuan negara untuk melakukan *surveilance* terhadap pola-pola perdagangan yang sebelumnya terkontrol sangat ketat terhadap perdagangan yang ada dalam satu negara.

Kebijakan pemerintah telah bergeser, dari perlindungan atas sumber alam dari kekuatan modal asing, menuju ke kebijakan yang memberi akses kepada penduduk terhadap barang-barang yang berkualitas baik dengan harga terendah. Jaringan informasi global; itulah yang menyebabkan

pelbagai pergeseran tersebut terjadi. Infrastruktur informasi ini telah mendorong para konsumen dan pedagang di seluruh dunia untuk meminta jenis-jenis barang yang sama dengan harga dan kualitas terbaik. Kebutuhan yang hanya dapat terpenuhi melalui akses ke pasar global.[5]

Sementara dalam ranah korporasi, terjadi pula perubahan fundamental dari institusi yang sangat mekanis dan kaku di era sebelumnya, menjadi institusi yang sangat fleksibel, baik dalam mekanisme produksinya maupun struktur organisasinya. Adalah David Harvey yang menyebut transformasi tersebut sebagai *flexible accumulation*.[6] Dalam *flexible accumulation*, inovasi teknologi adalah hal yang utama dalam rangka menjawab permasalahan efisiensi. Dan yang jelas, lahirnya mata rantai produksi hingga distribusi yang sama sekali baru itu adalah konsekuensi ketika korporasi telah memutuskan untuk tidak lagi berspekulasi lewat produksi massal dalam pasar yang sangat labil dan penuh ketidakpastian.

Pola-pola baru yang terjadi dalam ranah ekonomi, khususnya korporasi, seiring dengan semakin signifikannya peran informasi, adalah pokok bahasan dalam tulisan ini. Selain juga akan dirunut bagaimana transformasi tersebut terjadi dalam ranah korporasi hingga memunculkan *flexible accumulation*. Kondisi yang sama juga disebut dengan Pos-Fordisme,[7] sebuah istilah untuk menjelaskan kondisi yang berbeda dengan mekanisme kaku seperti yang diterapkan oleh kebanyakan industri pada era tahun '40-an hingga awal '70-an, atau yang biasa disebut era Fordisme. Dan pada akhirnya, akan coba dilihat, siapa sebenarnya yang cukup berkepentingan terhadap hadirnya informasi yang memiliki imbas sedemikian hebat dalam mengubah struktur sosial masyarakat.

Perdagangan, itulah aktivitas yang banyak menggerakkan peradaban di muka bumi. Bagaimana orang mulai berpikir untuk mendapatkan barang dari orang lain, dengan menukarkan barang yang dimilikinya, merupakan ihwal dari pikiran tiap orang mengenai kemungkinan meraih keuntungan dari orang lain. Tapi, karena alasan efisiensi, pola ekonomi tersebut mulai ditinggalkan. Karena, hal itu tidak menjamin kepastian nilai tukar, serta memunculkan kesulitan untuk menemukan pasangan yang sesuai untuk menukarkan barang yang dibutuhkan.

Penemuan mata uang merupakan langkah yang sangat menentukan untuk menjembatani berbagai kesulitan yang muncul dari sistem barter. Dengan sistem tersebut, nilai sebuah barang dengan mudah bisa ditentukan. Orang tak lagi menemui kesulitan untuk menentukan nilai sebuah komoditas. Tidak itu saja, dengan ditemukannya uang, setiap orang bisa melakukan pemindahan maupun penyimpanan kekayaan tanpa banyak menemui kesulitan.

Dalam perkembangannya, uang melahirkan dinamika ekonomi yang tak diragukan lagi. Uang dan pasar menciptakan perdagangan dan memperkuat alat produksi melalui suatu tindakan dari jarak jauh, bukan hanya antartempat, melainkan juga antarwaktu. Bentuk geografis digantikan dengan perkembangan jaringan kerja yang semakin rasional dari usaha-usaha khusus, sumber-sumber dan kebutuhan-kebutuhan yang bervariasi.[8]

Hal ini menunjukkan, betapa uang kemudian menjadi kekuatan tersendiri dalam menggerakkan sistem perekonomian yang ada dalam suatu lokus. Dan tentu, kondisi ini "menggoda" pemerintah untuk mengontrol kekuatan tersebut, dengan tujuan untuk mengendalikan usaha-usaha material penduduk-penduduknya. Adalah regulasi yang kemudian ditempuh pemerintah dalam rangka melakukan kontrol terhadap kekuatan uang.

Sistem regulasi tersebut menempatkan emas dan perak sebagai penentu jumlah uang yang beredar di setiap negara, selain pembatasan terhadap volume perdagangan yang dilakukan dengan negara lain. Hal itu pernah terjadi, misalnya, di Prancis saat pemerintahan Raja Louis XIV yang mengeluarkan kebijakan, bahwa perdagangan harus dilakukan hanya di dalam negeri Prancis, walau barang yang diperdagangkan memiliki kualitas rendahan dengan harga yang lebih tinggi. Negara memiliki hak untuk menentukan perusahaan asing mana yang bisa direkomendasikan untuk melakukan aktivitas perdagangan di dalam negeri, serta perusahaan dalam negeri mana yang dipromosikan ke negara lain.

Jelas, sistem perekonomian seperti itu memunculkan beberapa implikasi; kekayaan negara terukur dari jumlah emas dan perak yang disimpan, serta negara punya wewenang besar terhadap dinamika ekonomi yang ada di wilayah kekuasaannya, dengan cara mengontrol mata uang yang beredar. Hal ini sangat berhubungan dengan jumlah akumulasi kekayaan yang bisa didapat oleh negara, ketika negara berhasil mengendalikan kekuatan besar yang selama berabad-abad berhasil menjadi penggerak peradaban itu.

Kondisi tersebut bertahan hingga ada sebuah peristiwa yang secara radikal merombak sistem perekonomian dunia yang mapan itu. Sistem mata uang dunia, tak lagi terikat oleh jumlah emas dan perak yang disimpan oleh negara. Hal itu dipicu oleh pernyataan Franklin D. Roosevelt pada tahun 1933 yang melarang warga Amerika menyimpan emas dan perak. Sementara itu, perjanjian Bretton Woods yang diadakan pada tahun 1944 juga mengalami kegagalan, ketika muncul kebijakan dari Richard Nixon pada tanggal 15 Agustus 1971 yang menghentikan konversi nilai dollar terhadap emas,

membiarkan mata uang berjalan secara mengambang. Hampir bersamaan dengan itu globalisasi mulai menggejala. korporasi-korporasi yang ada di negara industri kehilangan yang sebelumnya mampu menyerap produk industri yang secara massal. Jelas, hal ini berhubungan dengan ambruknya *state* (negara kesejahteraan) yang selama beberapa dekade sebelumnya, sempat menjadi "sinterklas" bagi warganya. Ekspansi ke luar negeri adalah sebuah pilihan bagi korporasi-korporasi ada untuk mempertahankan eksistensinya. Dan batas-batas kemudian bukanlah menjadi halangan yang signifikan dalam itu. Munculnya tren ekspansi modal tersebut, melahirkan *spatialisation* (spasialisasi),[9] yang digagas oleh Henry re. Dalam istilah yang umum, spasialisasi lebih merupakan asan aktivitas organisasi secara geografis.

Seperti yang terjadi di Amerika maupun Inggris, perusahaan-perusahaan yang semula memiliki ruang gerak hanya pada lingkup nal, kemudian mencoba memperluas ruang gerak mereka tataran global. Hal ini bisa dilihat dari melonjaknya jumlah perusahaan yang ada di Eropa Barat maupun Amerika yang lakukan penetrasi pasar ke negara-negara lain. Pada tahun 1950, 300 perusahaan besar Amerika, hanya 3 perusahaan (1%) yang memiliki cabang di lebih dari 20 negara. Sedangkan pada tahun hanya sembilan perusahaan yang masih beroperasi pada skala nasional. Sedangkan sisanya, telah merambah ke negara-negara lain.[10] Dan hal ini tak lain adalah upaya untuk menjaga kelangsungan hidup industri-industri tersebut, ketika pasar lokal tak mampu lagi menyerap produk yang dihasilkan oleh mereka.

Tentu, serentetan momen tersebut memicu sebuah era, di mana negara mengalami masa suram dalam mengontrol aktivitas perekonomian yang cukup menentukan eksistensi negara yang bersangkutan; nilai mata uang hingga aktivitas investasi yang dilakukan oleh berbagai korporasi transnasional di suatu negara. Nilai mata uang suatu negara tidak lagi terikat oleh cadangan emas yang dimilikinya. Hal yang sama juga terjadi pada dinamika investasi yang melibatkan modal.

Dalam kondisi ini, berjalannya pasar tak terikat lagi oleh dilakukan pemerintah, sebab intervensi pemerintah terhadap pasar justru dianggap sebuah tindakan yang justru menghambat pasar dan menghamburkan cadangan devisa negara. Justru satu hal, yang sebenarnya bagi beberapa kalangan dianggap sebagai sangat absurd, yang mampu menggerakkan dinamika ekonomi global: informasi. Informasi telah menjadi acuan utama untuk menentukan nilai mata uang di satu negara. Sebagaimana diungkapkan oleh Wriston:

> "Penggabungan komputer dan telekomunikasi telah menciptakan sistem moneter internasional yang baru, bahkan standar moneter yang menetapkan nilai mata uang bukan berdasarkan manipulasi bank sentral, yang seluruh simpanannya sekarang dapat diperkecil hanya oleh perdagangan satu hari di pasar mata uang dunia. Melainkan berdasarkan banyaknya fakta yang sekarang tersedia dengan cepat."[11]

Tak dimungkiri, hal itu adalah sebuah implikasi ketika sistem perekonomian global telah terintegrasi dalam satu jejaring *cyberspace*. Dalam jejaring itu, sistem moneter baru telah diciptakan dengan tidak lagi mendasarkan pada kebijakan pemerintah lewat intervensi bank sentral. Namun lewat berbagai fakta dan kondisi yang terjadi pada sebuah lokus perekonomian. Isu keamanan

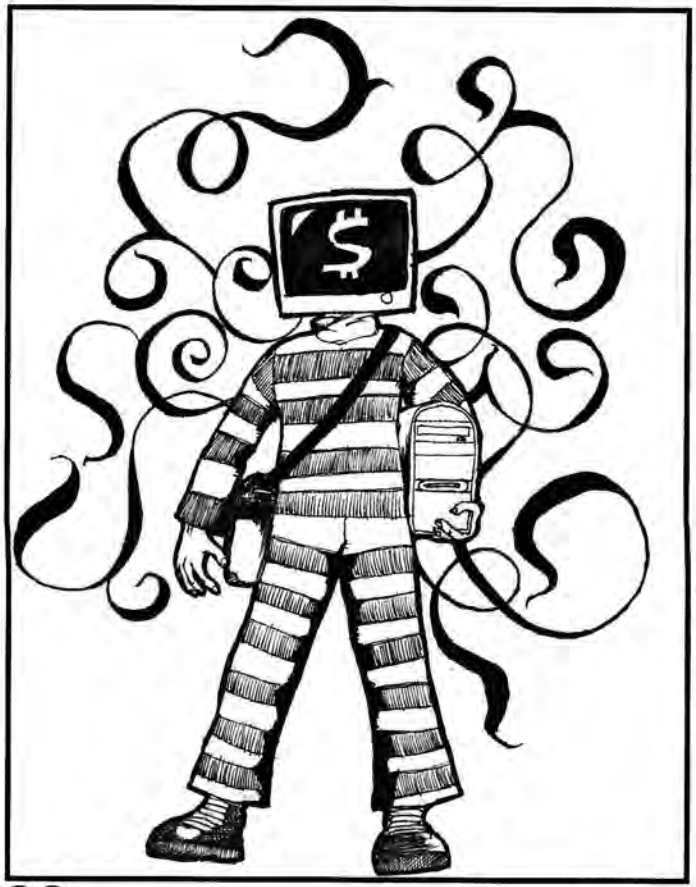
Satu hal, yang sebenarnya bagi beberapa kalangan dianggap sebagai sangat absurd, yang mampu menggerakkan dinamika ekonomi global: informasi. Informasi telah menjadi acuan utama untuk menentukan nilai mata uang di satu negara

dengan sangat gampang dapat mempengaruhi aliran modal yang masuk dalam suatu negara. Ini merupakan kejadian yang lazim yang terjadi setiap harinya.

Kondisi itulah yang saat ini sedang terjadi dalam tingkat global. Dan *cyberspace* menyediakan kemungkinan untuk itu semua. Lewat jejaring global tersebut, modal yang sangat besar dapat diinvestasikan dalam waktu yang sangat singkat untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya. Tentu, investasi tersebut bukanlah investasi jangka panjang yang menyentuh sektor riil. Namun investasi yang berumur hanya beberapa detik, untuk meraup keuntungan yang tak kalah besarnya dengan investasi yang dilakukan pada sektor riil dalam waktu bertahun-tahun.

Yang jelas, bukan karena kebijakan pemerintah, yang menjadikan "modal berkecepatan tinggi" itu mau mampir ke sebuah negara. Namun, psikologi pasar-lah yang lebih menentukan. Dan informasi, adalah hal yang tak bisa dipisahkan dari mobilitas modal tersebut. Dengan informasi, para pemilik modal akan dapat dengan mudah menentukan lokus investasi yang memungkinkan akumulasi bisa dilakukan dengan cepat, serta jaminan keamanan bagi modal yang diinvestasikan.

Cyberspace telah menihilkan kuasa dari berbagai pihak dalam rangka pengontrolan aktivitas ekonomi yang ada dalam suatu negara. Dan tentu, bagi pemerintah, kondisi seperti ini bukanlah sesuatu yang menyenangkan. Betapa sistem perekonomian yang dibangun dengan susah payah akan ambruk begitu saja ketika terjadi sentimen negatif pasar. Krisis di Indonesia maupun di negara-negara Asia pada akhir dasawarsa lalu adalah sebuah contoh yang tepat mengenai hilangnya peran pemerintah dalam melakukan kontrol terhadap sistem perekonomiannya. Harga-harga yang tinggi lantaran turunnya nilai rupiah terhadap dolar AS, adalah kejadian yang berada di luar kuasa pemerintah.



Pemerintah yang selama beberapa dekade memiliki otoritas terhadap perekonomian secara keseluruhan di suatu negara, akhirnya harus kehilangan kontrolnya terhadap sesuatu yang selama ini menjadi penopang kebijakannya. Kembali Walter B. Wriston menulis: "Teknologi membuat kita menjadi komunitas "global" dalam arti harfiah. Siap atau tidak, umat manusia sekarang telah terintegrasi secara menyeluruh. Keuangan internasional dan pasar informasi mampu memindahkan uang dan ide ke semua tempat di dunia dalam beberapa menit saja. Modal akan pergi ke tempat yang memerlukannya dan tinggal di tempat yang memperlakukannya dengan baik. Modal akan melarikan diri dari manipulasi maupun aturan nilai dan penggunanya, dan tidak ada kekuatan pemerintah yang dapat mempertahankannya."[12]

Cyberspace. Itulah kata kuncinya ketika tuntutan terhadap kecepatan dan keakuratan menjadi bagian yang sangat menentukan rangka menggerakkan perekonomian global. investasi jangka pendek telah menjadi gerak perekonomian global, tentu informasi akurat mengenai kondisi di suatu negara hanya beberapa detik, akan sangat entukan keberhasilan aktivitas perdagangan ilakukan. Dan di sini *cyberspace* ediakan itu semua: kecepatan, ruang-ruang k terbatas bagi pergerakan modal, serta informasi demi keamanan berinvestasi. hal ini dipicu oleh letak aktivitas angan yang tak lagi terjadi di ruang fisik, di jagat maya yang tak lagi terbatasi oleh ng ruang maupun rumitnya birokrasi negara. elumnya, uang merupakan penyokong si modern, yang masuk dalam kategori *olic tokens*.[13] Sebagaimana diungkapkan ny Giddens, uang merupakan "pembungkus" dan waktu dengan memasangkan etikaan-penundaan dan kehadiran-khadiran. Dengan hadirnya uang, transaksi ilangsungkan sepanjang waktu serta dalam h kekuasaan yang luas.[14]

Hadirnya *cyberspace* memberikan keleluasaan apapun untuk bertransaksi tanpa harus secara geografis. "Kehadiran" fisik maupun ketikaan"(yang termanifestasikan dalam nilai sik mata uang) telah berubah menjadi kode-digital yang hanya mampu dikoding oleh ngkat lunak komputer. *Symbolic tokens*, seperti kapkan Giddens, kemudian mengalami formasi ketika tanda tersebut (dalam hal ini, tidak lagi bersifat fisik. Dan di sini, pasar tak apat ditentukan letaknya secara geografis. pi ada pada ratusan ribu monitor elektronik ng di seluruh dunia, yang dihubungkan satu lain. Dengan teknologi baru ini, tidak seorang termasuk negara) dapat memegang kontrol. liknya, semua orang dikontrol melalui aian kolektif.[15]

Dalam konteks ini, yang seringkali terlihat h ikhtiar pemerintah untuk mengembalikan disi perekonomian di suatu negara (dalam hal merujuk pada usaha menghilangkan sentimen tif pasar) dengan memunculkan kondisi yang h-olah", demi menciptakan stabilitas pasar. jika dirunut, apa yang dilakukan oleh erintah tersebut justru tidak lagi bersinggungan an perekonomian itu sendiri. Upaya untuk ciptakan pemilihan umum yang aman, nya, adalah contoh betapa dalam hal ini erintah tak lagi memiliki kekuatan untuk gatur modal dengan likuiditas tinggi tersebut, t kebijakan yang secara langsung inggungan dengan mekanisme pasar.

Sementara dalam aras korporasi, usaha untuk melakukan restrukturisasi tenaga kerja dengan mengambil tenaga kerja yang lebih fleksibel,[16] semakin terbantu oleh hadirnya teknologi informasi. Pengontrolan yang ketat terhadap tenaga kerja yang ada, sudah bukan waktunya lagi, karena hierarki yang ada dalam korporasi tak lebih sebagai halangan untuk mencapai efisiensi. Gantinya adalah menghadirkan perangkat yang memungkinkan untuk melakukan koordinasi antarbagian korporasi yang telah banyak terdekonsentrasi di berbagai belahan dunia, berikut tenaga kerja yang terbatas, yang memiliki fleksibilitas tinggi.

Praktis, kondisi ini akan semakin mendorong setiap orang untuk berkompetisi satu sama lain untuk menyesuaikan diri dengan apa yang dibutuhkan oleh dunia kerja yang lebih banyak disediakan oleh industri. Dan solidaritas buruh hanya menjadi semacam narasi besar dalam era informasi ini, ketika para pekerja saling berkompetisi untuk mengamankan posisinya masing-masing.

Dengan perubahan tersebut, serikat-serikat buruh menjadi institusi yang mandul, karena saat ini para pekerja sektor industri bukan lagi sekumpulan massa yang memiliki solidaritas satu sama lain, namun hanya kumpulan massa yang tak memiliki kekuatan untuk dimobilisasi.[17] Ini terjadi karena pekerjaan yang dijalani di sektor industri tak lagi menjadi pengalaman kolektif, namun lebih merupakan pengalaman pribadi masing-masing pekerja.

Individualisme semakin menjadi ketika muncul iklim kompetisi dalam institusi korporasi. Dan pada gilirannya memunculkan paradigma bahwa kondisi yang dialami seseorang dalam dunia kerja lebih merupakan akibat langsung dari apa yang dilakukannya sendiri, dan bukan karena penindasan kolektif yang dilakukan oleh pemilik modal.

Pada titik ini, kekhawatiran baru pun muncul. Jika sebelumnya ketakutan yang muncul adalah tergantikannya tenaga manusia oleh mesin, maka yang kini terjadi adalah ketakutan akan tergantikannya kemampuan konseptual manusia (yang meliputi kemampuan statistik, analisis, pengambilan keputusan, dsb.) oleh komputer dan sistem informasi, yang mampu melakukan itu tanpa banyak menyita waktu.

Jika kondisi ini menyebabkan negara semakin tak memiliki kuasa atas dinamika modal yang ada dalam wilayahnya, kondisi yang berkebalikan justru terjadi di ranah korporasi dan para pemilik modal. Kondisi pasar yang penuh dengan ketidakpastian oleh karena cepatnya perubahan yang terjadi di dalamnya, membuat lingkungan bisnis menjadi lebih kompetitif. Meningkatnya "destruktif kreatif" yang diidentifikasi Joseph Schumpeter sebagai inti kapitalisme, menjadikan inovasi teknologi serta

perolehan informasi yang tepat dalam waktu yang singkat, menjadi lebih dihargai.[18]

Dalam rezim yang oleh Harvey disebut *flexible accumulation* itu, kecepatan dan akurasi informasi menjadi sesuatu yang tak bisa dilepaskan demi merespon perubahan. Termasuk dalam hal ini adalah kontrol terhadap mekanisme produksi yang setiap saat harus siap berubah untuk menyesuaikan diri terhadap ketidakpastian pasar. Karena perusahaan telah sepenuhnya menyerahkan proses produksi kepada pasar eksternal.[19]

Memang ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk melakukan kontrol terhadap pasar guna mereduksi berbagai ketidakpastian yang merupakan bagian dari pasar. Dan dalam rangka itu, melakukan *merger*, aliansi strategis antarperusahaan, mengakuisisi perusahaan lain, hingga diversivikasi produk adalah upaya untuk mengantisipasi pasar yang setiap saat sangat mungkin berubah.

Namun yang tak bisa dimungkiri adalah signifikannya informasi guna mengetahui kondisi pasar dalam rangka untuk melakukan investasi. Karena itu, pembelanjaan korporasi di sektor TI menjadi tren pada waktu-waktu ini. Dalam hal itulah TI disebut-sebut memiliki peran untuk melakukan *redesign* secara fundamental terhadap mekanisme-mekanisme dan metode-metode usang yang sebelumnya pernah dilakukan dalam dunia korporasi. Kontrol terhadap tenaga kerja maupun proses komunikasi internal organisasi, seperti koordinasi antara satu bagian korporasi dengan bagian lain, yang sangat mungkin berada di belahan lain dunia, pengambilan keputusan, hingga regulasi tenaga kerja adalah bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas industri kontemporer.

Tercatat pada tahun 1993, dunia industri hanya menghabiskan 200 milyar dolar AS untuk mengembangkan sektor TI. Sedangkan pada tahun 2000, dana yang dibelanjakan dunia industri untuk sektor TI mencapai 600 milyar dolar AS.[20] Bandingkan dengan dana yang dihabiskan untuk sektor transportasi, yang tidak mengalami kenaikan signifikan selama rentang waktu 10 tahun. Bahkan ada kecenderungan untuk turun, yaitu hanya pada kisaran 90-200 milyar dolar AS. Bahkan untuk perlengkapan lainnya, selama rentang waktu yang sama mengalami stagnasi setelah menyentuh angka 150 milyar dollar AS. (*lihat tabel 1*).

Namun demikian, pertumbuhan teknologi informasi serta semakin mengglobalnya akses internet memunculkan kenyataan bahwa signifikannya informasi tak hanya berhenti pada tataran perbaruan mekanisme internal organisasi. Lebih dari itu, terbangunnya jejaring ekonomi yang berbasiskan dunia *cyber* memunculkan apa yang disebut *electronic commerce* (*e-commerce*).

E-commerce, pada mulanya hanya dianggap sebagai tindakan yang tidak serius dan sekadar hobi. Namun ketika ada bukti bahwa *e-commerce* mampu memberikan keuntungan yang cukup berlimpah, berbondong-bondonglah orang memakai mekanisme itu. Pada tahun 1995, volume perdagangan via *e-commerce* tercatat hanya 436 juta dolar AS. Namun pada tahun 2000, angka itu melonjak jadi 30 milyar dolar AS.[21]

Munculnya trend *e-commerce* tersebut tentu menciptakan mekanisme transaksi baru yang sama sekali berbeda dengan mekanisme-mekanisme konvensional. Transaksi dengan sistem *on-line* memungkinkan pembeli untuk melakukan penawaran dari tempat lain yang terpisah beribu-ribu kilometer dari tempat penjualan. Selain itu, sistem *on-line* ini juga memberi keleluasaan bagi penjual untuk menjalin relasi seluas mungkin dengan para pembelinya, tanpa terikat oleh ruang maupun waktu.

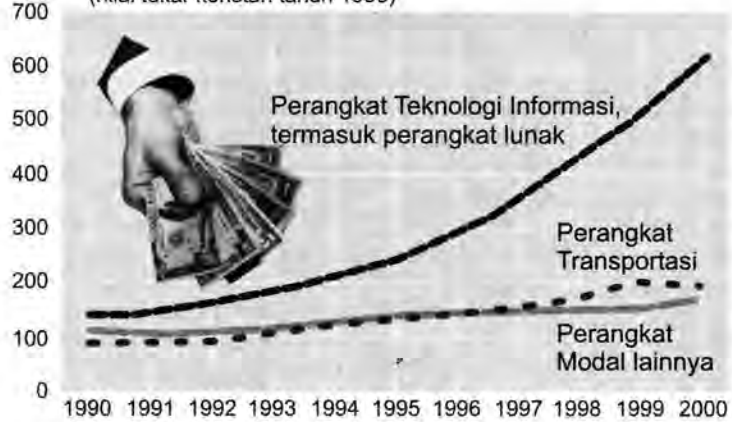
Terdapat dua kategori hubungan ekonomi yang berbasiskan *cyberspace*. Yang *pertama* adalah hubungan antara penjual dengan pembelinya (*business-to-consumer e-commerce*). Dalam kategori ini, hubungan yang terjadi lebih berupa proses penawaran antara produsen dengan konsumen.

Model intermediari tersebut mampu menyediakan tempat baru bagi penjual maupun pembeli untuk

Tabel 1

Belanja Industri untuk Perangkat Modal

Angka dalam Milyar Dolar
(nilai tukar konstan tahun 1996)



Sumber : *Bureau of Economic Analysis*
HTTP://www.bea.doc.gov/bea/dn/nipaweb/
Science and Engineering Indicator - 2002

akukan transaksi, serta memungkinkan terjadinya *balance of* *er* di antara pihak-pihak yang terlibat, melalui ketersediaan rmasi yang luas mengenai kedua belah pihak. Walau kemudian anyak kasus, kejelasan mengenai metode intermediari tersebut ertanyakan, karena mengabaikan hubungan personal yang sarkan atas kepercayaan seperti yang terjadi pada sistem ensional.

The U.S. Census Bureau (Biro Sensus Amerika) mencatat bahwa ualan retail melalui sistem *on-line* dari 2000 retail berhasil bukukan angka penjualan hingga mencapai 27,3 milyar dollar Dan dari keseluruhan penjualan tersebut, perangkat keras puter menempati angka penjualan tertinggi, disusul kemudian penjualan buku dan majalah. Salah satu perusahaan *on-line* sar Amerika, eBay, pada pada tahun 2000 mencatat nilai gangan yang terjadi di situsnya berhasil menerobos angka 5 r dolar AS. Dan tahun berikutnya, total penawaran barang yang nya melebihi 5 milyar dolar AS.

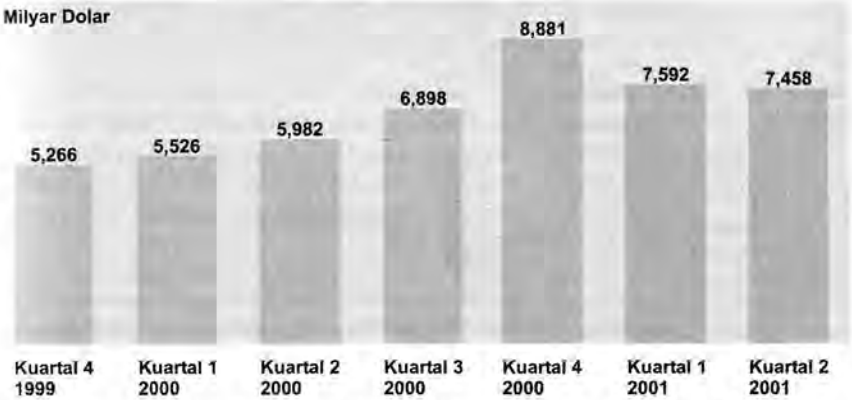
umlah yang diraih oleh eBay tersebut memang sebuah hasil prestisius. Sebab sebelumnya, Departemen Perdagangan AS prediksi bahwa penjualan retail melalui sistem *on-line* yang kukan perusahaan-perusahaan Amerika berada kisaran 5,5-8,8 r dolar AS. (*lihat tabel 2*).

Yang *kedua* adalah hubungan antarpelaku bisnis (*Business-to-ness e-commerce*). Dalam kategori tersebut, hubungan yang di lebih bersifat kerjasama antara satu pelaku bisnis dengan ku bisnis yang lain. Tentu ini dilakukan dengan alasan bisa kan ongkos pemasaran. Sebab, dengan menggunakan sistem ngkos transaksi bisa ditekan sekecil mungkin, mengurangi potan penerimaan order, dan yang jelas, mengurangi gerai-gerai ualan (*dealer*) yang juga menambah biaya distribusi.

Contoh kategori ini adalah yang dilakukan oleh perusahaan il General Motor Corporation, Ford Motor Company dan ler Chrysler pada Februari 2000. Mereka meluncurkan bursa us elektronik *Covisint* untuk mengonsolidasikan modal mereka senilai 600 juta dolar AS. Tujuannya tentu untuk meningkatkan

Tabel 2

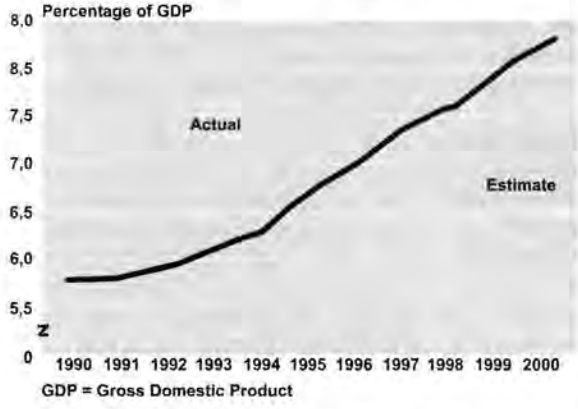
Rata-rata transaksi ritel melalui internet (e-commerce) di Amerika Serikat : Kuartal keempat tahun 1999 sampai kuartal kedua tahun 2001



Catatan : data tidak disesuaikan dengan perubahan musim, liburan atau perubahan hari transaksi

Sumber : US Department of Commerce
HTTP://www.census.gov/mrts/www/current.html>
Science and Engineering Indicator - 2002

Tabel 3
Economy share of IT-Producing industries



Source : U.S. Department of Commerce. Economic and Statistics Administration, 2000. Digital Economy 2000. Washington, DC.
Science and Engineering Indicator - 2002

kekuatan pembelian, mendatangkan efisiensi, dan yang pasti untuk menekan ongkos produksi hingga distibusi.[22] Demikian pula yang dilakukan oleh perusahaan Sears, Roebuck and Company, yang bergabung dengan perusahaan retail Prancis, Carefour SA, untuk mendirikan pasar retail *on-line*, *GlobalNetXchange*.

Tak dimungkiri, TI menjadi instrumen yang sangat menentukan dalam dinamika ekonomi kontemporer. Mulai dari mekanisme manajemen tenaga kerja, kordinasi antarbagian korporasi, pengambilan keputusan, hingga pada distribusi dan penjualan. Fungsi terakhir itulah yang kemudian menjadikan TI sebagai faktor kunci dalam perubahan struktur ekonomi, dari yang sebelumnya berupa manufaktur ke bidang jasa/pelayanan. Sebab, dengan hadirnya TI secara luas di berbagai ranah, semakin berkembanglah usaha di bidang jasa bahkan lahir industri jasa baru.[23] Bukan itu saja, pertumbuhan ekonomi dalam sektor TI sendiri pun tercatat lebih cepat daripada pertumbuhan ekonomi dalam dunia riil. (*Lihat tabel 3*)

Menilik kehadiran *cyberspace* yang memiliki implikasi sangat luas dalam ranah ekonomi, maka tak berlebihan jika *cyberspace* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dinamika ekonomi kontemporer. Perpindahan uang yang tak lagi mengenal batas-batas negara dalam jumlah yang sangat besar, serta tuntutan akan efisiensi, telah menyebabkan *cyberspace* menjadi determinan penting di hadapan dua subjek kekuasaan: negara dan modal.

Merujuk pada konsepsi Marx, negara merupakan bangunan atas dari interaksi sosial yang digerakkan oleh aktivitas manusia untuk memenuhi kebutuhannya lewat pengolahan alam. Dan aktivitas itulah, yang kemudian menjadi dasar bagi munculnya apa yang disebut sebagai suprastruktur, yang dalam konteks ini adalah negara.[24]

Dari tesis Marx tersebut, jelaslah bahwa ketika terjadi perubahan di level dasar, suprastruktur pun turut berubah. Dalam konteks ini, perubahan, bahkan kesuraman di level suprastruktur (negara) menjadi tak terelakkan tatkala terjadi perubahan aktivitas manusia yang tak lagi mengolah alam untuk mendapatkan nilai lebih, melainkan mengolah informasi untuk mendapatkan data yang akurat dalam pasar finansial.

Tak dimungkiri, untuk saat ini internet telah menjadi urat nadi kehidupan global. Semuanya mungkin dilakukan lewat internet: setiap orang di seluruh belahan bumi bisa melakukan interaksi satu sama lain hanya dengan menghadapi satu perangkat komputer, pemindahan modal antarnegara hanya dalam waktu sekian detik, hingga penyebaran pesan perlawanan anti globalisasi yang dilakukan oleh berbagai gerakan lokal di Dunia Ketiga.

Bukan itu saja. Milyaran data yang tersebar di internet menjadi potensi tersendiri dalam rangka pengembangan pengetahuan di dunia akademik. Selain itu, munculnya kultur tandingan dalam dunia *cyber* membuatnya menjadi ruang publik tersendiri bagi setiap orang untuk mengartikulasikan hasratnya, yang tak mungkin dilakukan dalam dunia riil.

Namun demikian, walau terminologi ruang publik sangat lekat dengan dunia *cyber*, bukan berarti kesempatan terbuka lebar bagi

...un untuk bermain-main di dalamnya. Jelas, ... berhubungan dengan kemampuan finansial ... bisa mendapatkan akses internet dan ...tahuan untuk bisa mengoperasikan ...katnya.

...nimnya arus informasi yang bisa diakses, ...ukan sebuah kategori kesenjangan dalam ...rakat kontemporer. Sebab, saat ini, informasi ... menjadi bagian yang cukup menentukan ... setiap dinamika kehidupan. Sementara, ... banyak dari masyarakat yang sama sekali tak ... bersinggungan dengan perangkat teknologi ...asi.

...lam konteks Indonesia, yang kehidupan ...minya lebih banyak digerakkan oleh sektor- ... informal, kehadiran internet tentu bisa ...di nilai tambah tersendiri. Sebab, sektor ...mal merupakan aktivitas ekonomi yang benar- ... terjadi pada ranah riil, dan lebih menyentuh ... kebutuhan masyarakat. Sementara, *cyberspace* ...pu melakukan penaklukan ruang dan waktu, ... memungkinkan akses informasi dan ...uhan pasar bisa dilakukan dengan cepat, di ...ing juga luasnya area pemasaran yang bisa ...gkau.

...ketika internet telah menjadi sarana pendukung ...omi sektor informal, bukan mustahil, pasar ... terbuka semakin lebar bagi produk-produk ... dihasilkan oleh sektor tersebut, yang tak ... terbatas pada pasar lokal saja. Tentu kita ... ingat apa yang terjadi di AS, terkait dengan ...stisnya angka penjualan yang bisa diraih ...lui perdagangan lewat internet. Jika ini terjadi ...gan pada sektor informal di Indonesia, bukan ...tahil, sektor tersebut bakal menjadi pendukung ...konomian yang benar-benar tangguh.

Peningkatan angka penjualan menandakan ...nya kenaikan *demand* dari pasar. Yang berarti ... kebutuhan terhadap tenaga kerja juga semakin ...ungkat. Karena ekonomi sektor informal adalah ...or ekonomi yang masih sangat tergantung pada ...aga manusia. Dan disinilah sebenarnya kita bisa ...dapatkan sisi-sisi humanis dari teknologi, ketika ... itu diletakkan pada porsi yang benar: ...manusiakan manusia.

...atan kaki]

...n Naisbitt, *Global Paradox*, New York: Avon Book,1995, ...1.

...alam hal ini, Masuda berkeyakinan bahwa kekuatan yang ...miliki oleh informasi dalam membentuk masyarakat terletak ...da value yang dibawa oleh informasi, yang selanjutnya ...mpu membentuk struktur masyarakat, misalnya lewat ...mbangunan. Lihat Yoneji Masuda, "Computia" dalam Tom ...rester (Ed.), *The Information Technology Revolution*, Ox- ...d: Blackwell, 1985.

...artin J. William, *The Global Information Society*, Hamp- ...re, UK: Aslib Gower, 1995, hal. 2.

...d., hal. 6.

...alter B. Wriston, *The Twilight of Sovereignity*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996, hal. 62.

[6]David Harvey, *The Condition of Postmodernism*, Cambridge-Oxford: Blackwell,1989, hal. 147.

[7]Munculnya istilah tersebut juga tidak bisa dilepaskan dari beberapa konsep mengenai kondisi masyarakat kontemporer. Istilah yang paling lazim digunakan terkait dengan kondisi masyarakat pascamodern adalah era Postmodern. Bagi Francis Fukuyama, era ini dinamai the end of history. Dan dalam lingkup yang lebih spesifik, Scott Lash dan John Urry mengatakan bahwa zaman ini merupakan era disorganised capitalism, sebuah istilah yang membedakan dengan era organised capitalism. Disorganised capitalism lebih merupakan strategi produksi yang tak mengharuskan integrasi antara pembuatan satu komponen dengan komponen lainnya dalam satu perusahaan.

[8]Walter B. Wriston, *Op. Cit.*, hal. 45.

[9]Spasialisasi lebih merupakan konsep mengenai usaha untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam kehidupan sosial. Konsep ini merupakan gabungan antara konsep geografi dan sosiologi, dengan fokus kajian ekonomi politik. Konsep serupa juga digagas oleh Giddens dengan *the separation of time and space*, yang menjelaskan mulai hilangnya *time-space dependency*, dan tumbuhnya ruang dan waktu sebagai *elastic resources*. Ini juga dilakukan Harvey dengan *time-space compression*, maupun Castells yang melihat semakin tidak signifikannya ruang secara fisik, dan menyebutnya dengan *the space of flows*.

[10]Dicken dalam Frank Webster, *Theories of the Information Society*, London: Routledge, 1994, hal. 141-142.

[11]Walter B. Wriston, *Op.Cit.*, hal. 48.

[12]*Ibid.*, hal. 50.

[13]Seperti yang diungkapkan oleh Anthony Giddens, symbolic tokens merupakan media pertukaran yang mampu melewati kesepakatan-kesepakatan individu maupun kelompok dalam satu titik waktu. *Symbolic tokens* adalah salah satu bagian dari dua bagian penyokong institusi modern yang lain, yaitu *expert system*.

[14]Anthony Giddens, *The Consequences of Modernity*, Cambridge, UK: Polity Press, 1995, hal. 24-25.

[15]Walter B. Wriston, *Op. Cit.*, hal. 50

[16]Tenaga kerja fleksibel lebih diidentikkan dengan tenaga kerja perempuan. Seperti yang terjadi di negara-negara Eropa Barat dan Amerika, hal itu ditandai dengan menurunya tenaga kerja laki-laki yang bekerja di sektor industri, dan pada saat yang bersamaan tenaga kerja perempuan yang multi-talented mengalami pertumbuhan pesat.

[17]Frank Webster, *Op. Cit.*, hal. 152.

[18]Walter B. Wriston, *Op. Cit.*, hal 98.

[19]Vincent Mosco, *Op. Cit.*, hal. 83

[20]Untuk lebih jelas, lihat di http://www.nsf.gov/sbe/srs/seind02/c8/c8s2.htm#c8s2l2

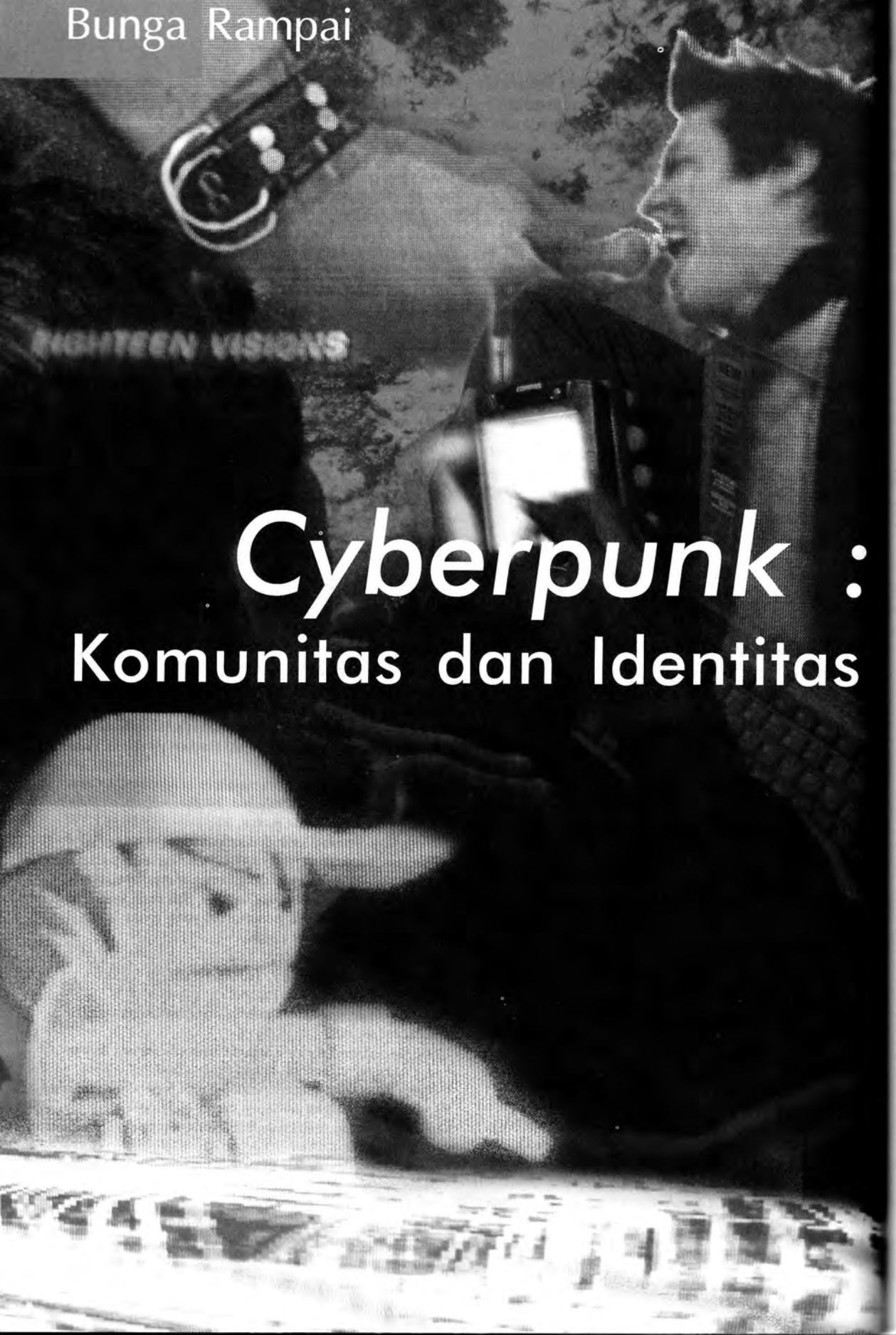
[21]John Seely Brown & Paul Duguid, *The social life of information*, US: Harvard Business Scholl Press, 2000, hal. 148.

[22]Walau kemudian komisi perdagangan federal Amerika melakukan investigasi terhadap bursa elektronik tersebut, karena tidak bisa mencapai hasil yang ditargetkan, serta lambatnya pertumbuhan.

[23]Usaha di bidang jasa lebih merujuk pada Bank. Sedangkan industri jasa baru mengacu pada munculnya industri-industri software, seperti Microsoft, dsb.

[24]Karl Marx, *A Contribution to the Critique of Political Economy*, Moscow: Progress Publishers, 1970, hal. 20-21.

Bunga Rampai



Cyberpunk : Komunitas dan Identitas

Farabi Fakih: Penulis adalah alumnus Jurusan Sejarah Fak. Ilmu Budaya UGM, serta ko-pendiri kelompok diskusi KSS/*The Liberal Society*. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih untuk Slamet Tohari (Amex) dan Amin Mudzakkir atas perbincangan yang menarik, yang membantu penulis dalam memahami posmodernisme dan *cyberspace*.

think that's air your breathing?" (Morpheus
da Neo dalam *the Matrix*)

duksi

William Gibson, penulis fiksi ilmiah yang tersohor itu, membakukan kata *cyberspace* di salah satu novel paling dalam genre *cyberpunk*, *Neuromancer*. Di dalamnya, ia mengatakan bahwa pace adalah,

> buah halusinasi konsensual yang dialami ap hari oleh operator yang sah, di setiap ngsa, oleh anak-anak yang diajari konsep-sep matematika... sebuah representasi data lam bentuk grafis/gambar yang bstraksikan dari pusat-pusat data tiap mputer di dunia."

itu tidak terlalu jelas, ini pemaknaan John Barlow: "*cyberspace* adalah tanah air dari nformasi–tempat di mana di masa tang, orang akan hidup."[1] Jadi, *cyberspace* sebuah halusinasi konsensual. Artinya, halusinasi yang dialami bersama oleh r-operator. Atau, ia adalah sebuah tempat, tanah air di mana orang dapat hidup di nya.

k perkembangan komputer, khususnya ter pribadi, dan dikomersialkannya internet, snya pada pertengahan 1990-an, telah terjadi n besar dalam penggunaan kata *cyberspace*. bukan dalam artian agung yang dipercayai penulis fiksi ilmiah serta filsuf *extropianis*,[2] *cyberspace* konseptual telah muncul, tempat di mana manusia dapat munikasi dan saling mengetahui keberadaan ma lain. Tetapi sebagai sebuah kata ptual yang merujuk pada sebuah "tempat" di terminal komputer-komputer, di mana dunia diciptakan dan identitas dibudayakan, ia sudah muncul kira-kira sedekade sebelumnya.

Neuromancer mengajukan sebuah pertanyaan yang menggelitik dan menjadi dasar hampir tiap novel atau film dalam genre *cyberpunk*: apa itu realitas dan apa itu manusia? Dan mungkin, salah satu kulminasi budaya *cyberpunk* adalah trilogi film *the Matrix*.

Cyberpunk dan *cyberspace* tidak hanya dipagari halaman-halaman novel. Ia juga merupakan sebuah subkultur, dengan budaya, pandangan politik, dan identitas tersendiri. Sejak McLuhan mengatakan bahwa teknologi adalah ekstensi indera manusia, terdapat pertanyaan besar yang meragukan fitrah manusia. Setiap perkembangan teknologi telah mengubah dasar kemanusiaan, karena ia memperlebar kemampuan manusia untuk berinteraksi. Setiap perkembangan yang sifatnya memperluas kemampuannya untuk berkomunikasi akan mengubah fundamen apa yang dianggap manusia sebagai realitasnya, karena ia akan disuguhi suatu pengalaman yang sifatnya amat baru. Semua persepsi manusia akan dirinya, dunianya, realitas di luar sana, ruang dan waktu, dapat berubah. Mungkin perlahan-lahan, dalam satu atau beberapa generasi, mungkin juga amatlah cepat, tapi pasti berubah.

Teknologi merupakan kekuatan yang unik dalam sejarah. Ia unik karena selalu mengubah parameter kemampuan manusia, sehingga dalam interaksinya dengan alam dan dengan sesamanya, perubahan yang terjadi telak dan tak bisa dibalikkan. Ketika pertama kali manusia belajar bertani di tanah-tanah aluvial pesisir sungai Eufrat di Irak, yang ia lahirkan adalah sebuah "ruang desain"[3] dalam evolusi budaya manusia dan evolusi pikirannya. Adalah fantasinya, mimpinya, yang diperluas. Siapa yang berhasil memperluas ruang desain tersebut akan menyebarkannya dan menang. Pertanian menyebar karena ia mampu mendukung peradaban, kota, agama dan seterusnya.[4] Ruang

desain evolusi budaya berada pada tingkatan budaya fisik (bangunan, perhiasan, makanan, komputer dan seterusnya) dan budaya memetis (pikiran-pikiran, ide-ide, fantasi-fantasi dan mimpi-mimpi). Melalui budaya memetis yang menyebar ini, sebuah kultur yang sifatnya komunal muncul. Kultur yang menghasilkan dialektika antar-ide, sebuah persamaan tujuan, dan sebuah identitas yang menempatkan seseorang di dalam kultur tersebut dan membuatnya merasa menjadi bagian yang sah. Seorang operator.

Tulisan ini ingin membahas sang operator. Ia ingin membahas kultur yang berkembang sebagai akibat dari munculnya *cyberspace*, sebuah dunia maya di mana manusia menjadi sebuah avatar di atas layar komputer. Ia ingin melihat seberapa jauh dan seberapa kuat komunitas dan identitas ini dapat berperan dan seberapa pentingkah pengaruhnya di dunia nyata. Bagaimana pengaruh globalisasi internet terhadap budaya yang dimaksud dan apa artinya bagi dunia ini.

Subkultur dan Posmodernisme

Posmodernisme muncul bukan sebagai sebuah korpus pelajaran filsafat, melainkan sebagai sebuah model yang diajukan oleh banyak orang guna menjelaskan dunia yang menurut banyak teoritikus telah melewati fase modernis. Modernisme sendiri dilihat sebagai kulminasi dari perkembangan kapitalisme, negara-bangsa dan kepercayaan akan teknologi yang sifatnya Newtonian[5] ataupun modernis-tinggi.[6] Modernisme merupakan fase dalam peradaban manusia di mana ekspansi teknologi ke segala bidang membuat dunia lebih sempit dan gampang dijangkau, kenaikan kapitalisme sebagai sistem perekonomian yang dominan di dunia, dan negara-bangsa merupakan satuan masyarakat yang paling lumrah. Secara demografis modernisme amatlah terbatas. Ia merupakan hasil rekayasa sekelompok pria borjuis kulit putih yang selama beberapa abad berhasil menguasai dunia dan menentukkan arah, nilai, dan cara bagaimana memahami dunia.

Berbagai kepercayaan borjuis, seperti kepercayaan terhadap sebuah dunia yang teratur, di mana seluruh proses alam dan sosial merupakan serangkaian persamaan-persamaan linier sederhana dalam proses mekanis yang sifatnya mirip dengan kerja jam atau automata, perlahan-lahan akan dikikis oleh perkembangan yang terjadi pada abad XX. Juga, kepercayaan mereka terhadap nilai-nilai moralitas peradaban Barat dengan seni dan kebudayaan yang mereka anggap tertinggi, kepercayaan terhadap sebuah sistem perekonomian dan politik yang stabil, manusiawi dan menuju ke arah yang lebih baik, dan akhirnya kepercayaan mereka yang amat sombong terhadap kebenaran dan kehebatan kebudayaan dan peradaban mereka dari segi moral serta teleologis yang sifatnya bahkan suci (lihatlah retorika *white man's burden*, *politik etische* atau *mission civilizatrice* yang mereka gunakan untuk menjustifikasi kolonialisme).

Jika posmodernisme dilihat sebagai sebuah fase dalam sejarah peradaban manusia, ia adalah fase yang tidak bisa ditentukan *watershed*-nya. Ia terjadi dalam jangka waktu yang cukup panjang dan dengan berbagai cara. Harus dilihat bahwa, seperti modernisme, posmodernisme adalah sebuah episteme atau diskursus atau paradigma atau *zeitgeist*.[7] Ia adalah sebuah struktur dalam *memeplex* atau diskursus di mana melalui perhubungan ide, kata, dan gambar atau meme yang sifatnya rizomatis dan selalu berganti-ganti, sebuah benda atau obyek dalam keseluruhan wacana realitas manusia dapat diamati. Ia adalah sebuah model konstruksi realitas, yang melalui hubungan tersebut, pemaknaan terhadapnya dapat dicapai: pemaknaan moral, epistemologis, bahkan teleologis.

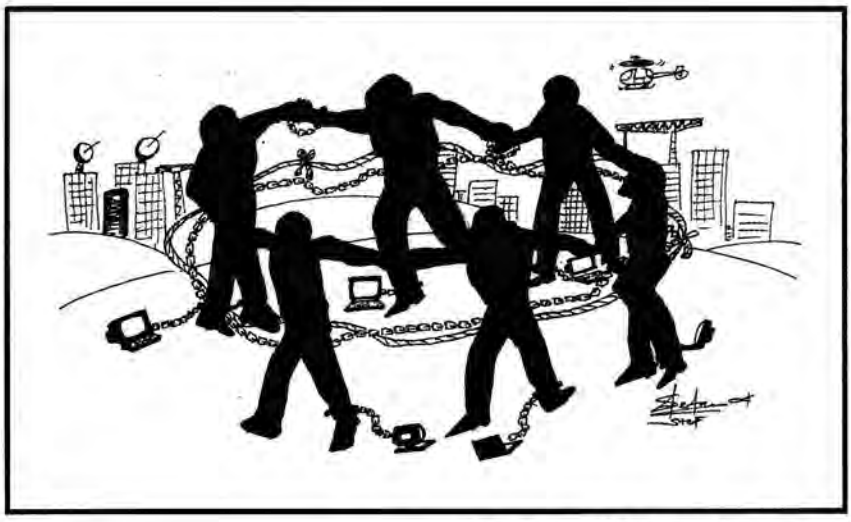
Jadi, modernisme, pertama, dapat dilihat meluruh pada ilmu yang paling stabil dalam arsenal akademis manusia: fisika. Sebuah pergeseran paradigma yang paling hebat dalam beberapa abad terakhir telah terjadi ketika fisika Newtonian bergeser ke arah keanehan-keanehan dalam fisika kuantum, relativitas umum, dan relativitas khusus. Sebuah dunia baru yang menegasikan banyak hal dari asumsi-asumsi linear dan mekanistis dunia Cartesian, sudah muncul.[8] Realitas tidak lagi berbentuk pasti dan jelas. Melainkan sebuah sistem yang kompleks dan *chaos*. Sebuah kepakan sayap kupu-kupu di Kalimantan dapat menyebabkan hujan di Jakarta.[9]

Akibatnya adalah pergeseran pemaknaan mengenai harapan. Di dunia di mana para fisikawan banyak yang beralih menjadi pendeta Zen Buddhis, di mana kepastian modernisme yang ditawarkan oleh Descartes, Leibniz, atau Newton? Muncul sebuah harapan bahwa ada sesuatu di luar sana yang tidak harus selalu diketahui. Sebuah kepercayaan terhadap *chance*, terhadap keteraturan dalam *chaos* alam semesta dan sistem-sistem galau lainnya.[10] Lalu Perang Dunia (PD) II mengakibatkan sebuah krisis moralitas yang amat dalam terhadap kepercayaan kesucian budaya dan nilai-nilai Barat. Di tempat Beethoven dan Bach menghasilkan musik indah mereka, dan Goethe menulis karya-karyanya, *toh* seorang seperti Hitler dapat terpilih secara demokratis. *Toh*, ia bisa mengeksekusi 6 juta orang Yahudi hanya karena kepercayaannya bahwa mereka inferior dan bangsa Arya superior.

PD II mengakibatkan terjadinya pergeseran yang tidak kalah besarnya daripada pergeseran fisika. Pasca-PD II, saat-saat ketika ekonomi Keynesian

dengan amat efisiennya dan dunia Barat mengalami masa-
ang disebut masa keemasan oleh para ekonom, muncul
igan anak-anak muda yang tidak lagi memiliki kepercayaan
p proyek modernitas.[11] Mereka adalah anak-anak kelas
gah kulit putih yang tinggal dalam sebuah negara *welfare* di
penghasilan yang mereka peroleh jauh lebih banyak daripada
ernah diperoleh ayah mereka di umur sebaya, di masa ketika
uh televisi dan budaya populer mulai berkembang dan
antikan budaya-budaya lokal.
ak-anak ini tinggal di *suburbia*,[12] merasa bosan dengan
ngan dan kemakmuran zaman keemasan. Mereka
erontak terhadap nilai-nilai yang dipercayai ayah-ibu mereka.
bebaskan dari kekangan moralitas, musik yang mereka
kan beralih ke *rock 'n roll* yang memiliki aura degenerasi,
penggunaan bahasa yang tidak pantas ataupun pemakaian
batan terlarang. Dari pemujaan terhadap pahlawan, mereka
kepada pemujaan para *anti-hero*. Bukan superman lagi yang
James Dean[13] dan Holden Caulfield[14] menjadi model anak
cintai; kasar tetapi baik hati, muak terhadap hipokritas orang
dan dunia yang mereka tinggali, dan memberontak dalam
unya cara yang bisa mereka lakukan: menjadi anak bandel.
uah budaya penolakan mulai diciptakan. Sebuah *counter*
yang menolak hipokritas modernitas dan merayakan
ensi dan kekasaran walau masih baik di hati. Perang Vietnam
langkan perasaan setia kepada negara. Jika pada PD II anak-
uda berbondong-bondong secara sukarela pergi melawan
at demi melindungi ibu pertiwi, anak di akhir tahun '60-an
an mendengarkan musik-musik *rock 'n roll* anti-perang yang
di Woodstock[15] atau berkumpul di The Mall di Washington
menolak perang sama sekali. Di tahun 1968, mahasiswa-
swi di Prancis melakukan pemogokan, membalikkan mobil
enguasai gedung rektorat, yang menakjubkannya, tanpa
alasan yang jelas.[16] Para pengamat, bahkan pada saat itupun,
mulai mencium ada sesuatu yang amat beda dibanding
si sebelumnya. Dunia pun sudah menjadi amat beda; mereka
akannya posmodernisme.
da saat yang bersamaan, penelitian para filsuf di bidang
telah mengakibatkan sebuah goncangan. Seni mulai berubah
arti keindahan dieksplorasi, seperti dalam aliran-aliran baru
dadaisme, dan karya-karya Theo von Doesburg yang
eksplorasi bentuk-bentuk geometri sederhana dalam aliran
atau ketika Marcel Duchamp dapat membalikkan sebuah
keramik WC dan menamakannya Fountain.[17] Yang berubah
hanya pandangan mengenai apa yang mengkonstitusikan
yang indah, melainkan pada keindahan itu sendiri. Apa itu
han; bukankah ia pun hanya sebuah teks yang dibaca oleh
a? Bukankah seni hanya sebuah cerita dari diskursus. Jika ia
uka siapa yang membacanya? Siapa yang berhak
nterpretasikannya?
enelitian dalam bahasa, seperti yang dilakukan oleh Ferdinand
ssure pada permulaan abad, mengakibatkan munculnya
gan pos-strukturalis: filsuf pascaperang yang memiliki praksis
an berusaha meninggalkan sama sekali obyektivitas
rnisme yang usang dan tidak obyektif. Daripada berusaha
ri obyektivitas, mereka merayakan subyektivitas. Derrida,
iva, menginginkan sebuah proses *decentering* terhadap teks-
diskursus Barat. Kaum perempuan ingin meninggalkan dapur

Realitas tidak lagi berbentuk pasti dan jelas. Melainkan sebuah sistem yang kompleks dan *chaos*. Dunia pun sudah menjadi amat beda; mereka menamakannya posmodernisme.



dan masuk kantor, kaum kulit hitam dan minoritas ingin memiliki hak yang setara dan bisa duduk di bagian depan bus. Sementara itu di seantero dunia, proyek kolonialisme Barat retak dan hancur berkeping-keping.

Diskursus posmodernisme, seperti virus influensa yang tak dapat disembuhkan, menyebar dan menginfeksi banyak bagian dunia akademis. Teori-teori Kritis dari Frankfurt juga melakukan hal yang sama, tetapi enggan sama sekali meninggalkan kepastian modernisme. Ilmu sejarah diobrak-abrik oleh Foucault dan penerusnya, seperti Hayden White. Sehingga bukan hanya masa depan yang tidak bisa pasti, tetapi masa lalu pun dibuat demikian.

Sementara itu, perkembangan teknologi menyebabkan lebih banyak perasaan keterputusan yang kuat. Dunia amatlah berbeda; sejarah jadi tampak tidak relevan sama sekali. Manusia sekarang tinggal dalam kota-kota di mana jutaan orang berjubel. Gedung-gedung tinggi, jalanan-jalanan layang, *sprawl* yang melebar ke segala arah telah mengubah lanskap, mendehumanisasikannya dan mengatomisasi manusia dalam keterasingan dunia. Kemampuan manusia pergi ke bulan mengakibatkan perluasan dari ruang desain imajinasi dan fantasi. Dunia tidak lagi dihuni oleh mahluk-mahluk halus, dan naga-naga yang tinggal di pulau di ujung dunia atau di dalam kegelapan laut. Ia dihuni oleh peradaban-peradaban maju para *alien* yang tinggal di planet lain di galaksi kita. Televisi membawa dan mengubah perasaan-perasaan tersebut kedalam *soundbites*. Semua diperkaya tetapi pada saat yang bersamaan dimurahkan. Andy Warhol berkata bahwa setiap orang akan terkena selama 15 menit dalam hidupnya. Sementara itu sebuah *simulacra* realitas makin terlihat nyata, seperti ketika lebih banyak orang mengunjungi Matterhorn di Disneyland dibanding yang asli di Swiss.

Subkultur *Cyberspace*

Subkultur *cyberspace* sering disebut sebagai *cyberpunk*. Walau begitu, definisi tersebut tidaklah sejelas yang dimaksudkan. Ada pula golongan-golongan yang disebut sebagai *hacker*. Sebutan *hacker* awalnya hanya ditujukan pada para peneliti-peneliti muda di Bell Labs, Massachussets Institute of Technology, yang kutu buku. Ketika hubungan antarkomputer melalui saluran telepon diperluas, sebuah jaringan antar-*hacker* mulai berkembang pada tahun '80-an. Mereka biasanya menggunakan BBS (*Bulletin Board System*), tempat komunikasi dapat dilakukan antarsesama.

Internet merupakan sebuah proyek Pentagon. Ia diteliti dengan tujuan mencari sebuah cara untuk melindungi sistem komunikasi Amerika Serikat agar dalam keadaan perang tidak ada musuh yang dapat menghancurkan keseluruhan sistem dan membahayakan struktur komando. Jawabannya terletak dalam penyebaran jalur

nikasi. Guna mempertahankan keutuhan
ar komando, mereka menghilangkan
litas jalur telepon dan memperkenalkan
tersebar di mana setiap komputer dapat
di satu nodul dalam keseluruhan sistem. Hal
ut amatlah "mendemokratiskan" komunikasi,
dengan sistem demikian sebuah hubungan
dapat dipertahankan. Sebuah hubungan
rhizomatis dan, menarik juga, amat mirip
apa yang disebut diskursus. Oleh karena itu
nternet amatlah demokratis. Negara tidak bisa
nuhnya menguasainya dan hanya bisa
aha.

ubkultur yang berkembang ini lahir dari
an posmodern dengan pengaruh kental tradisi
odern dan anti-kemapanan. Seperti subkultur
a, mereka dilahirkan berdasarkan kelas
u. Ironisnya, walau dibiayai militer,
nyakan *hacker* pertama ini memiliki
gkaian etika, nilai, dan aturan komunitas yang
yang membuat mereka berhak menyandang
kat komunitas dan kultur. Dikenal juga sebagai
puter Underground (CU), ia menjadi sebuah
hidup dan sebuah jaringan sosial. Nilai yang
ka anut amatlah liberal dan progresif: mereka
anggap bahwa akses terhadap teknologi
puter haruslah total, informasi haruslah gratis,
entralisasi harus didukung, dan para
undang otoritas haruslah dicurigai.[18]

da semangat anarkis dalam filsafat mereka,
pada kenyataannya terdapat etika yang amat
yang menolak segala bentuk penggunaan
puter untuk kegiatan yang sifatnya kriminal.
m hal itu, pembuatan sistem operasional yang
. seperti Linux, dapat dilihat sebagai bagian
filsafat tersebut. Walau begitu, tidak semua
g dalam komunitas *hacker* seperti itu. Ada pula
oportunis, tetapi pemberitaan media yang
lebihan telah memunculkan aura yang seksi
mereka. Dalam film *Hackers*, para *hacker*
mbarkan sebagai pahlawan-pahlawan *anti-hero*,
-anak muda yang sama muaknya terhadap
kritas otoritas negara, kapitalisme, dan
-yarakat seperti anak-anak pada tahun 1960-an
menjalani sebuah kehidupan yang mereka
ap lebih ideal dan mulia. Dan yang mereka
n adalah orang yang telah terkorupsi akibat
asaan yang dimilikinya. Di film tersebut,
ker dianggap anak-anak yang bisa segalanya.
m hal ini, mitos tersebut diperpetuasikan oleh
rsus. Seorang *hacker* berarti seseorang yang
miliki kekuatan yang lebih dari manusia biasa,
erti superman.

Subkultur ini amatlah subur dalam
nghasilkan bentuk-bentuk budaya yang khas.
erti semua subkultur lainnya, mereka memiliki
yang amat kreatif, karena hanya melalui kreasi
inilah mereka mampu menyuarakan ketidaksetujuan mereka dalam masyarakat yang seringkali mereka anggap korup dan hipokrit. Bentuk-bentuk utama dari budaya tersebut adalah novel fiksi ilmiah, film fiksi ilmiah dan *game-game* komputer. Di dalamnya, para *hacker* berubah, dari remaja berjerawat menjadi pria dan perempuan yang seksi, serba bisa, kuat, dan baik. Ini bukan hal yang baru. Tetapi jenis budaya memberontak ini baru dan khas, karena ia tidak mungkin ada tanpa perkembangan teknologi, dan lebih khususnya jika *cyberspace* tidak tercipta akibat perkembangan komputer dan internet. Ia juga khas karena merupakan salah satu dari sedikit subkultur Barat yang tidak jatuh ke dalam nihilisme kemakmuran negara *welfare*, melainkan seringkali memiliki tujuan teleologis yang sifatnya mendekati ilahiah.

Cyberpunk dan Fiksi Ilmiah

Para *hacker* yang dulu dianggap sejumlah anak-anak kutu-buku, sekarang menjadi keren. Seperti bintang *rock 'n roll* tahun '70-an, atau James Dean dan Elvis Prestley dekade sebelumnya, mereka menjadi *role model* bagi anak-anak kulit putih yang tinggal di *suburbia* dan tidak pernah harus memikirkan bagaimana mencari makan. Di sinilah *cyberpunk* dapat berperan, karena seperti subkultur lainnya, dibutuhkan lebih dari sekadar koneksi modem dan BBS untuk menjadikannya sebuah kultur. Seperti para *Mod* di Inggris para tahun '60-an ataupun *Punk* pada tahun '70-an, mereka membutuhkan seperangkat *cultural baggage* yang dapat menopang diskursus menjadi sesuatu yang berisi.[19]

Tradisi SF (*Science Fiction*– Fiksi Ilmiah) menjadi tradisi yang paling penting. Secara garis besar dapat dibedakan tiga aliran dalam genre SF: aliran *golden age*, *new wave*, dan *cyberpunk*.[20]

Pertama, golden age. Aliran ini bersifat teknofili dan mengagung-agungkan kehebatan teknologi, walaupun mereka selalu mengkritik kerapuhan manusia dalam menghadapi kompleksitas teknologi itu sendiri. Yang dapat dimasukkan dalam kategori ini adalah karya-karya Jules Verne, salah seorang penulis SF pertama dunia, dan berlanjut pada orang seperti Arthur C. Clarke dan L. Ron Hubbard (pendiri *scientology*).[21]

Tradisi ini muncul sebagian besar sebagai akibat proses perlombaan ke angkasa luar yang dilakukan Amerika dan Uni Soviet. Dan karena itu kebanyakan cerita mereka selalu mengenai luar angkasa dan perjalanan antarplanet. Mungkin, aliran keemasan ini paling khas diwujudkan dalam *Star Trek* karya Gene Roddenbery. Dalam serial ini, kapten pesawat *Enterprise* mengarungi ruang angkasa untuk bertemu dan mempelajari peradaban-peradaban lain di planet-planet lain. Misi

para antropolog luar angkasa ini dilakukan dalam semangat perdamaian dari sebuah peradaban maju yang sudah tidak lagi kenal perang, di mana manusia hidup dalam kedamaian dan perkembangan teknologi telah menghapuskan kebencian, kelaparan dan ketidakadilan. Ini berasal dari kepercayaan para "UFO-log" yang menganggap bahwa peradaban yang maju pasti cinta damai, sebuah kepercayaan terhadap modernis-tinggi yang mengarungi angkasa luar *Star Trek*. Kapal-kapal mereka selalu besar dan indah, teknologi mereka selalu besar dan indah, dan peradaban manusia selalu besar dan indah. Ini adalah dunia di mana le Corbusier[22] akan bahagia tinggal didalamnya. Dunia di mana semuanya teratur, di mana semua orang berpakaian sama, dan setiap sudut selalu terang, putih dan mengkilap seperti plastik.

Kedua, new wave. SF aliran ini sifatnya kebalikan dari *golden age*, yaitu teknofobi. Kebanyakan tulisan mereka menggambarkan masa depan yang distopis dan menakutkan. Masa depan yang dihancurkan karena ketidakmampuan manusia untuk mempergunakan teknologi dengan benar. Di film *Mad Max*, misalnya, Mel Gibson terlihat mengarungi sebuah dunia pascaperang nuklir, di mana manusia telah terdegenerasi menjadi nomaden-nomaden pencari minyak guna memberikannya kepada mesin-mesin mobil mereka yang anehnya selamat dari *holocaust* nuklir tersebut.

Film *Blade Runner* karya Ridley Scott sering dianggap bagian dari *cyberpunk*, tetapi dalam hal teknofobinya, saya kira ia memiliki persamaan yang luas dengan *new wave*. Di film tersebut, masa depan adalah tempat yang menakutkan dan menyedihkan. Seorang *Blade Runner*, orang yang tugasnya membunuh para *replicant* (*cyborg*)[23] yang lari dari perbudakan mereka dan berusaha meningkatkan usia hidup mereka (empat tahun), ditugasi mencari dan membunuh empat *replicant* yang lari ke kota Los Angeles tahun 1919. *Blade Runner* yang diperankan oleh Harrison Ford sebagai petugas Deckhard mengarungi sebuah kota yang menurut Harvey adalah kota yang paling posmodernis.[24] Kota itu penuh dengan gedung tinggi dan melebar sampai ke cakrawala. Bangunan-bangunan mirip Ziggurat menjadi kantor-kantor perusahaan multinasional yang amat berkuasa. Di tingkat pejalan kaki, ia adalah kota yang penuh hiruk-pikuk, manusia dan pedagang kaki lima saling menempati wilayah-wilayah sempit. Los Angeles telah berubah menjadi sebuah kota Asia, penuh dengan orang Asia dan segalau kota-kota di Cina atau Jepang. Bahasa yang digunakan adalah campuran Jepang dan Inggris. Kota ini bukanlah kota dunia pertama ataupun dunia ketiga, ia adalah kota posmodern. Di situ ia menemukan bahwa para *replicant* sama manusiawinya dengan manusia. Pertanyaan besar muncul pada film ini: apa yang membuat seorang manusia menjadi manusia. Deckhard harus menghadapi pertanyaan moral ini setiap kali ia membunuh *cyborg*.

Dunia sudah tidak pasti lagi, baik dan buruk sudah tercampur dan batasannya tidak jelas. Masa depan yang totaliter tetapi galau sekaligus merupakan tema yang amat menarik. Itu tentu merupakan kondisi yang amat khas posmodern. Sama seperti banyak film *cyberpunk*, atmosfer yang ada di *new wave* amatlah mendepresikan. Dunia gelap dan kotor. Di *Blade Runner*, atmosfernya mirip dengan film gangster tahun '30-an. Walau dunia galau dan kacau, terdapat keheningan yang mencekam. Ada kekosongan dalam lanskap yang menandakan kekosongan jiwa. Jalanan-jalanan, jika tidak berjubel dengan orang dan dagangan, akan kosong melompong. Siang hari hampir tidak pernah datang. Malam selalu menemani.

Ketiga, cyberpunk. Aliran ini muncul pertama kali ketika William Gibson menerbitkan novelnya *Neuromancer*.[25] Yang paling khas dari *cyberpunk* adalah penggunaan komputer dan *cyberspace* sebagai elemen integral dari dunia masa depan. Ia tidaklah teknofili atau teknofobi melainkan hanya berjalan apa adanya, memanfaatkan teknologi tanpa memberikan penilaian apapun. Penggunaan komputer sudah cukup lama ada dalam SF, bahkan jenis komputer yang memiliki hubungan langsung dengan otak. Kita bisa melihat itu dalam *Nova* karya Samuel Delany[26] sebagai contoh. Tetapi *cyberpunk* secara lebih khusus membuat *cyberspace* sebagai dunia tersendiri yang pantas dianggap sejajar dengan dunia "nyata" yang fisikal.

Tradisi ini tidak mungkin ada tanpa perkembangan internet dan munculnya komunitas CU atau *hacker* yang "tinggal" di dalam dunia komputer mereka. Tetapi *cyberpunk* melangkah lebih maju dari itu. Ia memimpikan sebuah *cyberspace* di mana manusia dapat men-*jack-in* otaknya secara langsung ke dalamnya, sebuah dunia digital di mana segala sensasi dunia "nyata" dapat direka-ulang dan dialami senyata-nyatanya. Bahkan lebih dari itu, mereka memimpikan *up-load* pikiran manusia ke dalam dunia *cyber* tersebut. Sebuah pemisahan total dualitas tubuh-pikiran dengan membuang tubuh dan hidup hanya sebagai energi murni yang dapat berpikir. Ini sudah bukan lagi SF, mereka bahkan mempertanyakan arti mendasar manusia dan jiwa. Ini sudah agamis. Ada satu film yang amat mempopulerkan *cyberspace* dan subkultur *cyberpunk*: trilogi *The Matrix* karya Wachowski bersaudara. Saya kira amat menarik jika kita mengulas film ini guna mengerti apa itu *cyberpunk* dan identitas, serta komunitas apa yang sebenarnya ia representasikan.

The Matrix: Film *Cyberpunk*

Film *the Matrix* dimulai dengan Neo yang sedang tidur. Ia akan ...ntak oleh seorang *hacker* yang akan mengajaknya untuk ...abung melawan mereka yang berkuasa. Ia tinggal di sebuah ... yang tak dikenal, penuh dengan gedung tinggi dan multikultur ...gan kata lain, kota posmodern), menjadi seorang *programmer* ...m sebuah perusahaan. Ketika ia menyetujui bergabung dalam ...nisasi ilegal tersebut, ia akhirnya mengetahui sebuah kenyataan ... amat menakutkannya: bahwa dunianya tidaklah nyata, bahwa ...dup dalam sebuah dunia yang disimulasikan oleh sebuah ...ram komputer yang memperbudak manusia untuk dijadikan ...ber energi peradaban para robot.

The Matrix adalah *cyberspace*. Ini adalah *cyberspace* yang ...asai oleh para robot. Di dalamnya terdapat para agen yang ...ujuan untuk membersihkan *the Matrix* dari para *hacker* yang ...t mengganggu jalannya program tersebut. Neo harus mampu ...ewati transisi ketika realitas yang ia ketahui ternyata hanyalah ...ong" belaka. Bahwa seluruh kehidupannya dijalani di dalam ...ah program komputer, bahwa realitas sudah tidak bisa lagi ...ntukan sehingga apa yang asli dan tidak asli tidaklah dapat ...nali. Bahwa ia hanyalah beberapa *pixel* dari permainan *Sim City* ... maha besar. Ini adalah pertanyaan yang murni khas ...modernis: di dalam *simulacra*, yang benar yang mana?

...ejarah sudah jadi kenangan, dunia adalah tahun 1999, tetapi ... bukan. Dunia yang nyata amatlah berbeda dengan dunia ...rix. Manusia sebenarnya tinggal di dalam sebuah kota bawah ...h bernama Zion. Di dalamnya manusia bebas berusaha untuk ...mpertahankan keberadaannya dan membebaskan sebanyak ...ngkin mereka yang masih terperangkap dalam *Matrix*. Pada ...nnya Neo berhasil membebaskan diri dan menjadi sang Nabi ... masyarakat Zion tersebut sesuai ramalan sebuah program ...ama *the Oracle*, bahwa seorang nabi akan muncul untuk ...mbebaskan manusia dari perbudakan robot. Di akhir film, Neo ...asil menemui sang *programmer Matrix*, sang Tuhan dunia ...alnya. Dan di sini ironi kesuciannya diungkapkan: bahwa ia ...alah pengatur daur ulang sistem. Ia pun bagian dari sistem ...ram *the Matrix*. Ia diramalkan dalam *the Matrix* dan muncul ...na kebutuhan sistem untuk mereka-ulang dirinya. Dalam ...lauan program tersebut, ramalan pun merupakan sesuatu yang ...miliki definisi matematis, setidaknya matematis yang non-linier. ...alauan dari sistem *chaos* yang memiliki kemampuan untuk ...rganisasi diri.[27]

Implikasi filsafati dari film ini amatlah dalam. Tetapi sebelum ...bahas tersebut, mari kita lihat seberapa mirip film ini dengan ...alisasi dunia *cyberpunk* dan para *hacker* di dunia sekarang. Yang ...ama paling jelas adalah posisi politik para pahlawan kita ...but. Mereka adalah kaum penentang kekuasaan yang bertujuan ... menjatuhkan rezim yang sedang berkuasa. Jika posisi itu ...u ekstrim dibanding posisi para *hacker*, setidaknya terdapat ...amaan dalam hal penentangan mereka terhadap *status quo*. ...eka adalah kaum anarkis. Tindakan-tindakan yang mereka ...kan seringkali menimbulkan kerusakan yang parah pada ...nda" dan "jiwa" di *the Matrix*.

Kedua, mereka adalah golongan yang dianggap *outcast*, atau di ... masyarakat yang "normal". Sama seperti semua subkultur ...nya, perasaan di luar masyarakat merupakan simbol kebebasan ... korupsi masyarakat yang ada. Mereka berhasil menghindarkan

Yang paling khas dari *cyberpunk* adalah penggunaan komputer dan *cyberspace* sebagai elemen integral dari dunia masa depan. Ia tidaklah teknofili atau teknofobi melainkan hanya berjalan apa adanya, memanfaatkan teknologi tanpa memberikan penilaian apapun.

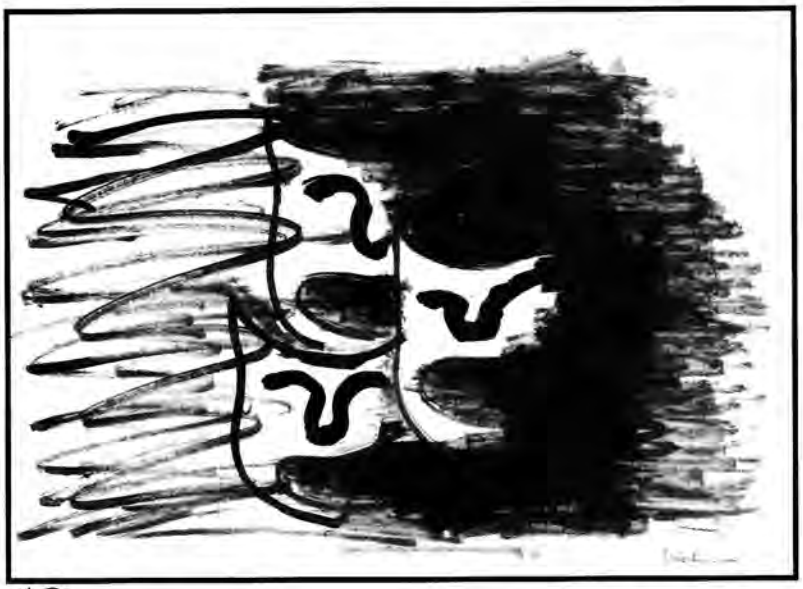
diri untuk diintegrasikan ke dalam sebuah sistem kemasyarakatan yang mereka benci.

Ketiga, mereka adalah orang-orang baik. Orang-orang yang mengetahui kebejatan sistem dan berusaha untuk menghancurkannya. Mereka sedang dalam usaha untuk membebaskan manusia dari cengkraman mimpi yang diciptakan para robot. Seperti yang dikatakan oleh seorang *hacker* dalam sebuah BBS, "Jika kamu seorang *hacker*, kamu adalah seorang revolusioner."

Tentu dunia *hacker* atau CU sebenarnya tidak memiliki program politik yang jelas dan bertujuan tertentu. Mereka bukanlah partai komunis. Tetapi etika perlawanan tersebut tetap hidup. Ini mungkin disebabkan karena kebanyakan *hacker* pertama keluar dari lingkungan-lingkungan universitas yang liberal. Dan dalam perjalanannya, mereka menularkan jiwa tersebut kepada anak-didiknya. Posisi politik dalam film tersebut cukup jelas. Mereka ada untuk melindungi yang lemah. Sama seperti Superman. Sebenarnya sikap politis seperti ini lebih sering terdapat dalam budaya subkultur dan sangat miskin dalam budaya pop masyarakat. Walau begitu, seperti yang akan dibahas di bawah, akan terlihat bahwa sebagian besar dari nilai-nilai ini akan dikomodifikasi oleh kapitalisme dan diintegrasikannya ke dalam budaya pop itu sendiri.

Selain sikap pendirian mereka, apa yang paling berpengaruh dari *the Matrix* adalah gaya hidup mereka. Pakaiannya yang hitam, keren, dilengkapi dengan kacamata hitam, menjadi mode tertentu bagi kalangan "gaul". Gaya hidup penyendiri dan pencari kebenaran menjadi sesuatu yang amatlah menarik bagi banyak anak-anak muda usia '20-an.

Dalam sejarahnya, hanya *cyberpunk* yang mampu untuk menarik minat lebih dibanding jenis SF lainnya, sebuah genre yang terkenal karena hanya menarik bagi kalangan kutu-buku atau anak remaja berjerawat. *The Matrix*, tetapi juga buku-buku Gibson dan penulis *cyberpunk* lainnya mampu menjadikannya menarik dan keren. Wachowski bersaudara melanjutkan tradisi ini dan menjadikan pakaian dalam *the Matrix* sebuah mode. Penggunaan teknik bela diri Tionghoa (ala film klasik kung fu Hongkong), dengan jenis adegan aksi yang rumit merujuk pada sifat infantil dari para penontonnya.



Dalam demografi pendukung SF, terdapat kalangan anak-anak yang tertarik pada SF sebagai hobi adolesensi mereka. Itu tidak berarti semua *cyberpunk* demikian. *Johnny Mnemonic* atau *Existenz* memiliki tingkat kerumitan filsafati yang sama menyenangkannya tanpa harus menjadikannya film laga aksi kebanyakan. Tetapi penambahan tersebut tidaklah mengurangi permata-permata pertanyaan filsafatinya. Apa yang terjadi dengan penambahan adegan demikian hanyalah melebarkan basis penggemarnya. Lagipula apa buruknya melihat adegan

ngejaran mobil yang keren?

Atmosfer *The Matrix*, seperti kebanyakan film *erpunk* lainnya, amatlah menyedihkan. nuanya memiliki aura gelap dan abu-abu. nusia tidak berbicara, mereka berjalan seperti ot. Jalanan sepi tanpa orang atau padat tanpa an. Ada kualitas gelap dalam atmosfer film yang ip dengan gaya "pemberontak" budaya, seperti es Dean. Kota dan lanskapnya mampu nggambarkan aura kebobrokkan dan kesedihan adaban yang sifatnya hipokrit. Di siang haripun, ahari tidak mampu membuat suasana menjadi a. Ini adalah dunia dengan depresi abadi. Ini lah *1984* diwujudkan dalam simulasi komputer.

Saya kira ini amatlah menarik bagi remaja yang ngalami depresi akibat perubahan hormonal reka sendiri. Seperti remaja yang kurang ajar dan k sopan, dunia dalam *The Matrix* nggambarkan perasaan itu dengan kebingungan ngenai apa yang sedang terjadi tetapi sekaligus rasaan masa bodoh, dan kualitas-kualitas remaja orang yang sedang depresi.

Selain sikap politik dan pemilihan mode yang ren, *The Matrix* memiliki aura spiritual yang ntal. Ceritanya mirip dengan cerita Nabi Musa, ika ia harus membebaskan bani Israil dari rbudakan Fir'aun dan membawa mereka kabur. ng Ibrani memiliki kata untuk tanah yang njikan kepada mereka oleh Tuhan: Zion. Itu lah kota harapan dalam film *The Matrix*. Neo lah sebuah keajaiban. Seorang manusia yang mpu untuk mengubah kode program sehingga mbuatnya mampu melanggar "hukum-hukum ka" yang telah diatur dalam *The Matrix*. Ia pun lang dalam usaha membelah "Laut Merah" digital na membebaskan manusia dari kekangan rbudakan pikiran mereka.

Sejak awalnya terdapat banyak sekali aura-aura ritual mengenai *cyberspace*. Ini mungkin karena berspace mengajukan beberapa pertanyaan yang at penting bagi agama, seperti apakah ada jiwa? lam pandangan *cyberpunk* terdapat kepercayaan hwa pikiran manusia dibangun atas dasar rangkaian informasi yang terdapat dalam otak nusia, yang pada dasarnya mirip dengan gram-program komputer. Jika begitu, maka ndisi-tanpa-tubuh dapat dimungkinkan jika dapat *hardware* lainnya yang dapat nampungnya (pengganti *wetware* tubuh biologis nusia). Dunia komputer secara teoritis dapat lakukannya. Manusia dapat hidup dalam kondisi npa fisik. Hidup menjadi sekumpulan informasi rbentuk energi. Mahluk energi murni yang tinggal dalam dunia ciptaannya. Sebuah sorga di mana mampu untuk berbuat apapun kapanpun, di na ia tidak akan pernah tua ataupun mati. Atau sa juga sebuah neraka di mana ia dapat disiksa atau tersiksa akibat salah program dan seterusnya. Seperti kebanyakan perkembangan teknologi dengan "budaya"-nya, ia selalu memiliki dimensi spiritual yang kental. Hanya saja, *cyberspace* merupakan satu-satunya perkembangan teknologi di mana janji-janjinya dapat perlahan-lahan diwujudkan setidaknya dalam bentuk harapan yang amatlah nyata.

Neo diberi tahu bahwa ia hanyalah sebuah *glitch* dalam program yang mengoreksi diri, sebuah mekanisme daur ulang yang memulai kembali program *The Matrix*, bersama dengan pembentukkan kembali kota Zion dan resistensi manusia kepada robot (Neo adalah Nabi ke 5). Ini menyiratkan sebuah pemahaman akan kejadian kompleks dan sistem non-linier yang terpengaruh oleh perkembangan ilmu-ilmu alam, khususnya matematika non-linier dan pembelajaran sistem kompleks saat ini. Ilmu pengetahuan selalu memiliki pengaruh yang kuat terhadap budaya. Dan SF merupakan salah satu budaya populer yang paling mudah dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan, khususnya karena banyak penulisnya merupakan ilmuwan-ilmuwan atau guru di bidang-bidang yang dimaksud. Di masa posmodern ini, ilmu memiliki peranan khusus dalam memistifikasi kembali alam. Misalnya, ketika matematika kembali memiliki peran Pythagorean dalam mengemban sebuah inti yang sifatnya ilahiah sehingga semuanya dapat dijelaskan melaluinya walau tidak secara sederhana. Ruang, waktu, jiwa, masa depan, semuanya didekonstruksi, diplintir, dan padanan modernnya dicemoohkan.[28] Manusia merupakan serangkaian program yang muncul dari pulsa-pulsa listrik antara neuron-neuron dalam otak. Ia bisa hadir dalam bentuk yang non-korporeal, bentuk yang tidak fisikawi; seperti hantu atau jiwa. Di sini *cyberspace* sudah menjadi lebih dari kultur, untuk sebagian orang (sebagai contoh golongan Extropianis) ia sudah menjadi sebuah agama.

Identitas *Cyberspace*

Di atas telah dibahas diskursus *cyberpunk*. Siapa mereka, apa tujuan mereka dan apa imaji-imaji budaya mereka. *Cultural baggage* dari *cyberpunk* sekarang amatlah beragam. *Game-game* komputer seperti *Resident Evil*, *Sim City* atau *Ragnarok* yang lebih interaktif merupakan bagian dari kebudayaannya. Film SF, novel *cyberpunk* dan komunitas-komunitas BBS, forum dan *chatroom* di internet menjadi bagian integral darinya. Sebagai sebuah kultur, seseorang tidak bisa hanya sekali seminggu pergi ke internet dan tidak pernah membaca novel SF atau jarang memainkan permainan komputer dan berharap menjadi bagian darinya. Ia harus turut di dalamnya, percaya pada pesan-pesannya, berkomunikasi dengan sesama

penganut, menjadi bagian dari *cultural resistance* terhadap kapitalisme dan komodifikasinya (*culture jamming*),[29] dan ia harus menikmati semua itu. *Cyberpunk* sendiri telah melebar ke segala penjuru. Ketika komputer menjadi murah dan internet dapat menjangkau berbagai sudut dunia, terjadi demokratisasi tetapi juga peluruhan inti. Apakah orang yang menggunakan internet adalah seorang *cyberpunk*? Selain *cyberpunk*, adakah identitas dan komunitas lain di *cyberspace* yang sama sekali tidak menjadi bagian dari sejarah subkultur tersebut?

Di luar para *cyberpunk*, dan khususnya lagi di luar para *hacker*, internet dipenuhi komunitas-komunitas yang sebenarnya adalah ekstensi dari komunitas yang ada di dunia nyata. Seringkali komunitas yang mereka hasilkan adalah komunitas berdasarkan hobi atau kegiatan di dunia nyata. Terdapat komunitas politik yang membahas, sebagai contoh, pendudukan Palestina oleh Israel atau perang melawan terorisme Bush. Terdapat pula komunitas yang terdiri dari orang yang suka sejarah dan membahasnya terus menerus, terdapat komunitas penggemar pemain sepak bola atau penggemar gedung pencakar langit. Di dalam komunitas "maya" ini, identitas menjadi bagian kecil darinya. Ia hanya dibutuhkan untuk menjadi label penanda seseorang. Di dalam *chatroom*, hal ini lebih parah lagi. Penggunaan avatar pun tanpa etika yang jelas. Kadang seseorang akan masuk ke dalam *chatroom* dengan menggunakan *nickname* yang terus menerus berubah, walau seringkali banyak orang yang cukup setia dengan *nickname* mereka. Berbohong tampaknya dilumrahi, dan teman yang dimiliki sering hanya berwujud "maya", apalagi jika teman itu tinggal di kota atau negara lain.

Salah satu yang paling mengejutkan dari cyberspace dan internet adalah kekecewaan yang dimunculkannya. Ketika pertama kalinya ia melebar, gaungnya amatlah fenomenal. Internet akan mengubah cara kita hidup, mengubah cara kita berbelanja, mengubah cara kita berinteraksi. Kenyataannya, ia hanyalah sebuah ekstensi kecil dari kehidupan kita sebenarnya. Seperti televisi sebelumnya, internet pertama kali dianggap akan mengubah cara kita berfikir mengenai orang lain. Di dalamnya, manusia dari satu ujung planet akan bertemu dan berbincang dengan manusia di ujung lainnya. Sebuah pengertian yang lebih mendalam akan muncul dan perdamaian akan terwujud. Kenyataannya perdamaian masih jauh di ufuk sana. Dan internet berubah menjadi ajang pornografi yang terbesar dalam sejarah umat manusia. Identitas masih kabur dan komunitas hanyalah ekstensi dari komunitas yang ada di dunia nyata.

Selain komunitas *cyberpunk*, inipun tidaklah terlalu jelas, komunitas-komunitas lain dalam *cyberspace* belum mampu menjadikan dirinya sebuah komunitas dengan kultur dan identitas yang jelas. Selain komunitas *cyberpunk*, tidak ada komunitas lain di *cyberspace* yang memiliki pengaruh bagi peradaban umat manusia. Tidak ada identitas *cyberspace* yang cukup kuat untuk menjadi pengganti (walau setidaknya sementara) dari identitas di dunia nyata. Walaupun seperti semua subkultur barat lainnya, *cyberpunk* akhirnya melakukan *dissent for dissent's sake*. Tidak terdapat program politik ataupun arah politik yang jelas. Mereka memberontak terhadap sistem dalam ranah budaya. Artian luas mereka terhadap "pergerakan sosial" pun harus dilihat pada ranah budaya, bukan politik ataupun sosial. Dan pada akhirnya, *toh* mereka dikomodifikasi juga oleh budaya kapitalis yang menaunginya. Seperti budaya subkultur lainnya, karena ia keren, ia pasti menjadi *fashion* untuk generasinya.

Komunitas, Identitas dan *Cyberspace* di Indonesia

Budaya *cyberpunk* tampaknya sulit untuk bisa menemukan penggemar di sini. Novel-novel SF - hampir-hampir tidak ada yang diterbitkan di sini. Film-film SF-pun hanya dilihat sebagai bagian dari film populer beraksi laga lainnya. *Game-game* dimainkan oleh anak-anak yang tidak menggabungkan diri dalam atau setidaknya mengenal dikursus budaya yang menaunginya. Kapitalisme telah mengambil bagian-bagian terbaik dari budaya tersebut, mengkomodifikasikannya dan menjualnya tanpa makna kultural sebenarnya. Adegan *the Matrix* menjadi bagian iklan sampo. Dia tidak mampu menjadi sebuah diskursus yang mengasilkan budaya. Produksi budaya merupakan inti dari subkultur. Tanpa kemampuannya untuk menghasilkan kebudayaan dalam bentuk apapun, berarti komodifikasinya sudah total.

Tanpa diskursus, yang ada hanyalah benda-benda. Diskursus kebudayaan memaknai segala bagian dari kultur tersebut, ia membuatnya lebih berarti, membuatnya menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar dari dirinya. Ada beberapa majalah komputer Indonesia, tetapi hanya membahas benda-benda dari diskursus. Untuk jalannya sebuah diskursus, ia haruslah memiliki semacam aura kesucian di dalamnya, ia haruslah memiliki seperangkat kepercayaan dan mimpi-mimpi akan masa depan, ia haruslah memiliki legenda-legenda dan imajinasi-imajinasi yang penuh dengan hantu, monster, dewa dan Tuhannya. Untuk hidup, di antara relung-relung benda-benda haruslah ada cerita-cerita. Karena manusia adalah mahluk diskursif, dan cerita, kata, dan ide adalah daging dari diskursus. Ada novel seperti *Supernova* oleh

wi Lestari[30] yang, walaupun memiliki aura SF, gagal dalam nyediakan mimpi-mimpi dan imajinasi yang luas yang merupakan an khas dari genre tersebut.

Dan diskursus kebudayaan haruslah bersifat berisik. Ia harus uni oleh manusia-manusia yang kerjanya menyuarakan dapatnya, menyumbangkan pemikirannya, menghasilkan unya. Di negara di mana peraturan dan perlindungan amatlah kit, dan kapitalisme dapat berjalan tanpa hambatan seperti di t, proses komodifikasi budaya jauh lebih total. Karena unyakan budaya subkultur Barat datang melalui mekanisme ktur kapitalis, ia sudah dikomodifikasi sebelum sampai ke sini. g terjadi adalah penggunaan sari-sari kebudayaan yang sudah ewati saringan kapitalisme. Budaya tersebut hanya digunakan uk bergaya. Budaya komputer dan *hacker* yang berkembang, gai contoh, di Yogyakarta, tampaknya memiliki fungsi yang jauh terbatas. Ia bukanlah budaya subkultur. Di sini, pada awal abad , tampaknya hanya ada satu komunitas yang sifatnya diskursif dan upakan sebuah subkultur *cyberspace*: *cyberpunk*. Sayangnya kan hal inipun belum ada di Indonesia.

Untuk jalannya sebuah diskursus, ia haruslah memiliki semacam aura kesucian di dalamnya, ia haruslah memiliki seperangkat kepercayaan dan mimpi-mimpi akan masa depan, ia haruslah memiliki legenda-legenda dan imajinasi-imajinasi yang penuh dengan hantu, monster, dewa dan Tuhannya.

atan kaki]

finisi *cyberspace* terdapat di banyak tempat di internet.

stropianis adalah sekelompok orang yang percaya bahwa sejalan dengan embangan teknologi, manusia akan makin terintegrasi dengan mesin. Mereka impikan saat di mana manusia akan terintegrasi ke dalam *cyberspace* dalam ntuk yang non-korporeal.

ata "ruang desain" (*design space*) merupakan kata yang menarik. Ia merujuk da bentuk-bentuk memetis ataupun fisikawi (biologis atau akibat dari meme) evolusi replikatif. Untuk lebih jelasnya baca Daniel Dennet, *Darwin's Dangerous Idea*, New York: Simon & Schuster, 1995, hal. 124-135. Untuk mengetahui mengenai memetic, buku pengantar Susan Blackmore, *The Meme Machine*, ford: Oxford University Press, 1994, akan amat membantu. Kata meme itu diri diciptakan oleh Dawkins dalam bukunya *The Selfish Gene*, Oxford: Oxford University Press, 1989, hal. 189-201.

njelasan yang menarik mengenai revolusi pertanian manusia 5 ribu tahun lalu dapat dibaca di William H. McNeill, *The Rise of the West*, Chicago: cago University Press, 1963, hal. 84-98.

ata newtonian berseberangan dengan holistik yang digunakan oleh Fritjof Capra, *Balik Peradaban*, terj. M. Thoyibi, Yogyakarta: Bentang Budaya, 1999, untuk njelaskan pergeseran paradigma peradaban dengan munculnya revolusi di dang fisika pada awal abad XX.

ata modernis tinggi (*high modernism*) digunakan oleh James Scott, *Seeing Like State*, New Haven: Yale University Press, 1998, hal. 87-102, untuk menjelaskan sa percaya diri yang tinggi terhadap pertumbuhan linear yang berlanjut, kembangan teknologi dan ilmu pengetahuan", hal. 89-90. Yang salah dari ini adalah kepercayaan butanya terhadap kemampuan teknologi dan ketidakhannya terhadap proses sosial atau lokal atau kompleks yang berlanjut yang indari demi keindahan dari teori modernis.

ucault menggunakan kata episteme untuk peradaban, sementara diskursus uk hal-hal yang lebih kecil dari itu. Sementara Thomas Kuhn dalam *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago: Chicago University Press, 1962, nggunakan kata paradigm. Pada dasarnya semuanya menjelaskan diskursus nusia yang sifatnya memetis (memeplex).

tjof Capra, *Op. Cit.*, hal. 51-120.

u kepakan kupu-kupu di hutan Amazon menyebabkan hujan di Manhattan. merupakan salah satu adagium dalam ilmu Chaos, ilmu yang mempelajari em-sistem non-linier. Ilmu menemukan bahwa semua sistem galau (chaos) miliki struktur yang jelas dan matematis walau non-linier. Yang tertarik, baca

introduksi populer dalam James Gleick, *Chaos*, London: Cardinal, 1987.

[10]James Gleick, *Ibid.*, hal. 81-118.

[11]Sejarah budaya *counter culture* dapat dibaca di Eric Hobsbawm, *Age of Extremes*, London: Abacus, 1994, hal. 320-343; tentang masa-masa keemasan lihat di buku yang sama hal. 257-286.

[12]*Suburbia* (pinggiran) adalah konsentrasi kelas menengah yang meninggalkan pusat kota sebagai akibat perkembangan teknologi transportasi dan makin majemuknya (secara rasial dan budaya) kota-kota Amerika. *Suburbia* adalah tempat di mana orang kulit putih melarikan diri dari dunia yang makin multikultur

[13]James Dean, aktor Hollywood yang berperan dalam film *East of Eden* mempopulerkan budaya *cross boy* tahun '50-'60-an, dengan *drag-race* mobilnya.

[14]Tokoh dalam novel klasik J. D. Salinger, *The Catcher in the Rye*, New York: Bantam, cetakan pertama th. 1951. Novel ini menggambarkan kemuakan seorang anak kelas menengah-atas Amerika terhadap apa yang dilihatnya sebagai kemunafikkan dunia orang-tua dan mempertanyakan nilai-nilai yang dianut oleh orang-orang dewasa tersebut. Karya ini berpengaruh terhadap budaya generasi muda yang *anti-establishment*.

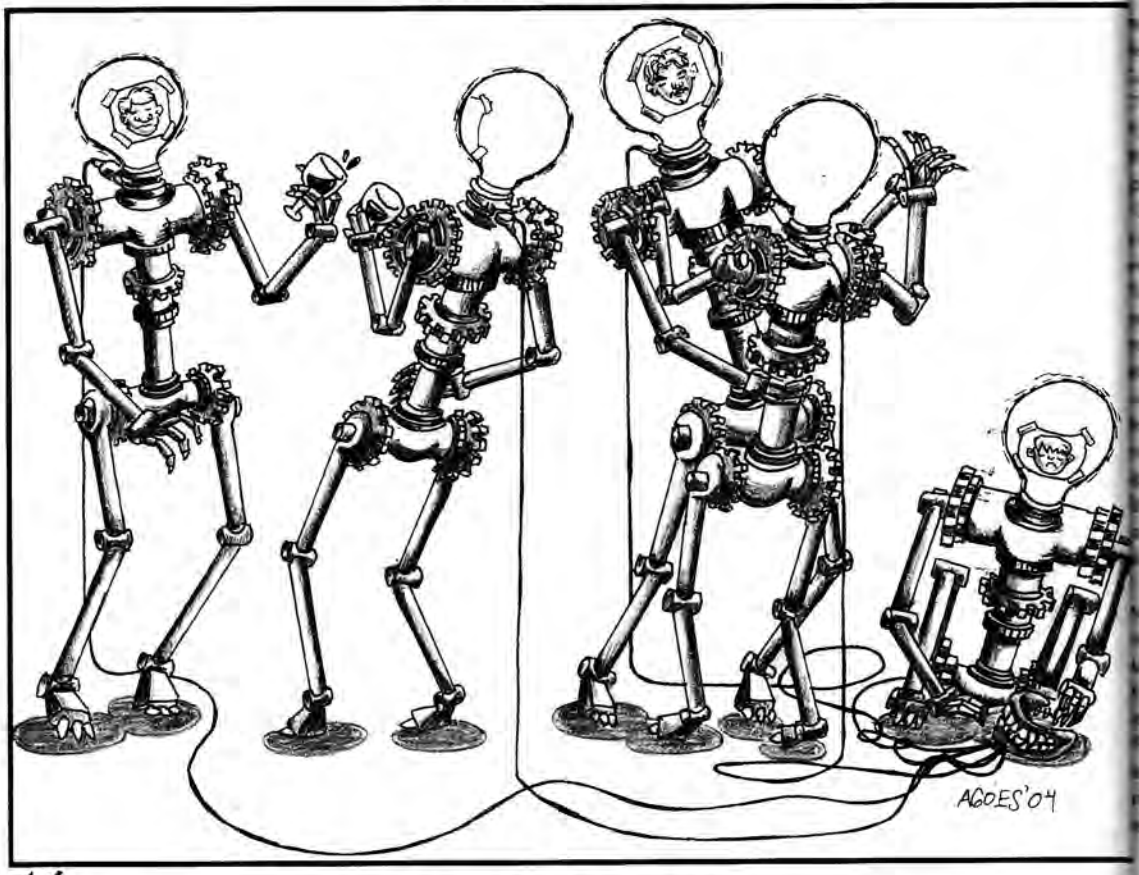
[15]Tempat dilaksanakannya konser-konser anti-perang Vietnam oleh para pemusik rock 'n roll. Ini menjadi sebuah ziarah kebudayaan bagi mereka yang menjadi bagian dari *flower culture*.

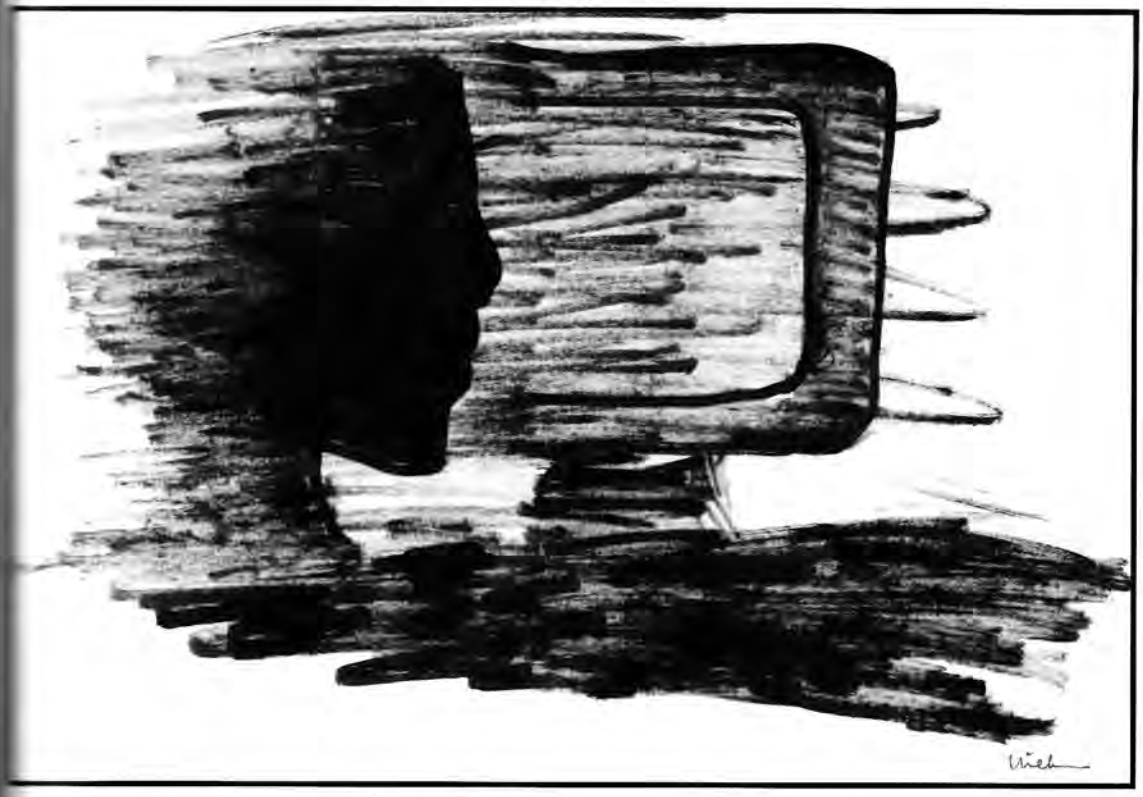
[16]Pemberontakkan mahasiswa di Prancis tahun 1968 merupakan luapan posmodernis dan mempengaruhi banyak pemikir, termasuk Michel Foucault. Ia yang dinamakan Lyotard sebagai *disent for disent's sake*.

[17]Disebutkan dalam Manfredo Tafuri dan Francesco Dal Co, *Modern Architecture/1*, New York: Electa, 1976, hal. 108.

[18] Untuk lebih jelasnya lagi mengenai *Computer Underground*, baca Gordon Meyer dan Jim Thomas, *A Postmodernist Interpretation of the Computer Underground* di eff.org/Net_culture/cyberpunk/baudy_world_of_band_byte.article

[19]Lihat McKenzie Wark, *Cyberpunk: From Subculture to Mainstream* di eff.org/net-culture/cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream_paper. Untu





ahui lebih dalam mengenai subkultur Mod, lihat Dick ge, "The meaning of Mod", dalam Peter Dumcombe, *Resistance Reader*, London: Verso, 2002, hal. 166-

Tom Maddox, After the Deluge, *Cyberpunk in the nd '90s*, di www.eff.org/net-culture/cyberpunk/ n_90s_paper.

lebih mengerti mengenai sifat spiritual dari logy, lihat Eric Davis, *The Spiritual Cyborg*, di cio.demon.co.uk/magazine/7/cyborg.html.

busier, arsitek dan ahli tata-kota dari Prancis yang advokasikan jenis penataan kota dan arsitektur is, menganggap rumah sebagai sebuah "mesin untuk la merupakan salah satu arsitek modernis-tinggi *par nce*, pernah merancang desain-ulang kota Paris terlebih dulu menghancurkannya dan setelahnya ngun serangkaian gedung tinggi yang seragam di n hijau. Keterangan tentang ini dapat dilihat di M. Dkk., *Op. Cit.*, hal. 116-141, James Scott, *Op. Cit.*, -116, atau Peter Hall, *The City of Tommorow*, Lon- ackwell, 1988, hal. 204-240.

g (*Cybernetic Organism*) adalah perpaduan antara biologis dan mesin. Di zaman sekarang, orang yang nakan, sebagai contoh, kulit buatan atau *pacemaker* ntung dapat dianggap *cyborg*. Tetapi yang dimaksud bih radikal dan merujuk pada mahluk-mahluk sintetis bungan antara tubuh biologis dan tubuh mesin.

hasan Harvey mengenai ini cukup panjang. Lihat David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Cam- Blackwell, 1990, hal. 308-313. Harvey menjelaskan han dalam persepsi mengenai ruang dan waktu sebagai akibat pergeseran dari ekonomi fordis (keynesian atau tayloris) ke ekonomi *flexible acummulation* (neo-liberal, kapitalis dan posmodernis) yang menghasilkan perubahan begitu besar dalam budaya manusia. Ini adalah salah satu penjelasan neo-marxis yang paling bagus mengenai posmodernisme.

[25]Walau banyak pihak menyetujui bahwa novel Vernor Vinge; *True Names* merupakan novel cyberpunk yang pertama.

[26]Samuel Delany, *Nova*, New York: Bantam, 1968. Di dalamnya, pesawat-pesawat luar angkasa dikendalikan melalui *interface* otak-mesin yang memungkinkan otak mengontrol pesawat secara langsung tanpa proses mekanis.

[27]Kemampuan organisasi diri sistem galau oleh atraktor-atraktor asing. Untuk lebih jelas, lihat James Gleick, *Op. Cit.*, hal. 119-154.

[28]Pengaruh spiritual di dalam *cyberspace* dan jenis-jenis spiritualitas yang berkembang dapat dilihat dalam Margaret Wertheim, *Is Cyberspace a Spiritual Space?*, dalam www.socio.demon.co.uk/magazine/7/Wertheim.html.

[29]Bahkan di Barat pun, mereka yang secara ideologis patuh terhadap pandangan ini merupakan golongan yang terbatas. *Culture Jamming* ada dalam Steve Mizrach, *Culture Jamming: the Information was of the '90s.* dalam eff.org/net-culture/cyberpunk/cpunk_culture_jamming_paper.

[30]Tampaknya salah satu dari hanya sedikit novel SF di Indonesia, Dewi Lestari, *Supernova*, Jakarta: Truedee, 2001. Ini bukan merupakan novel yang biasa ditemui dalam genre SF dan tidak menurut pada aturan-aturan baku novel jenis tersebut.

CYBERSPACE dan Cangkang Nasionalisme yang Rapuh[1]

Slamet Thohari: Mahasiswa Fak. Filsafat UGM, warga PMII Gadjah Mada dan ta`mir Masjid Uswatun Hasanah, Jl. Kaliurang KM 6. Tulisannya banyak beredar di berbagai media massa lokal maupun nasional

nation-state is becoming too small for the big ems of life, and too big for the small problems (Daniel Bell).

Film James Bond, *Tomorrow Never Dies*, mungkin merupakan ilustrasi paling menarik sejauh yang penulis temukan mengenai mana teknologi (komputer) mempunyai peran dalam urusan global. Film tersebut ritakan sebuah perusahaan internasional ergerak di bidang media, *Carver*, menjadi k utama dalam "urun rembuk" per-*pulitik*-an Bukan hanya turut urun rembuk, bahkan ia gang peran kunci terjadinya (hampir) amuk pemerintahan Inggris dan Cina.

Carver, sang *big boss* perusahaan *Carver*, n asyik dan pongah memainkan *keyboard* ter, menata berita yang siap dihirup oleh rakat dunia. Mr. Carver dengan leluasa tur opini publik, perlahan membentuk ran publik dengan meluncurkan berita-berita seolah-olah bebas keperpihakan. Tetapi di berita yang "judul besarnya" langsung kan olehnya tersebut, ada muatan politik memuaskan nafsunya menguasai dunia dan du domba Cina dan Inggris. Selanjutnya lah sang pahlawan, agen rahasia Inggris 007, Bond, menguak tabir kejahatan yang kan Carver. Seterusnya film ini banyak bui adegan menegangkan dan tentu saja *syur* yang menjadi ciri khas film James

ri film tersebut kita bisa mengafirmasi bahwa *cyber* yang berada tepat di jantung dunia puter berperan banyak dalam kehidupan u. Terlepas dari betapa besar manfaatnya, Francis Jean François Lyotard menegaskan mana delegetimasi ilmu pengetahuan dan han manusia ke dalam palung "kebekuan mitas" juga terjadi karena tranformasi ilmu tahuan dalam komputer. Jelasnya, ilmu pengetahuan ter(di)paksa masuk dalam bahasa komputer karena proses alterasi teknologi. Alhasil, ilmu pengetahuan, tegas Lyotard, ujungnya akan mengalami apa yang dibahasakannya sebagai "merkantilisme ilmu pengetahuan".[2]

Tentu saja tulisan ini tidak akan mengurai panjang lebar bagaimana hubungan ilmu pengetahuan dengan teknologi atau komputer. Akan tetapi, lebih jelasnya, tulisan ini kita arahkan–karena beranjak dari judul di atas–pada bagaimanakah hubungan *cyberspace* dan nasionalisme yang oleh banyak kalangan sering dikaitkan dengan *nation-state*. Benarkah *cyberspace* benar-benar akan menghancurkan nasionalisme, sehingga orang-orang sudah tidak lagi membela negara mereka? atau betulkah karena keberadaan *cyberspace* negara semakin "tak berdaya" dalam mengelola kekuasaannya? Apakah kehadiran *cyberspace* memberi arti baru bagi konsep-konsep *nation-state*? Kalaulah jawabanya "iya", alangkah baiknya kita sedikit mendedahkan *nation-state*, *cyberspace*, dan nasionalisme berikut jejaring hubungan kesemuanya.

Konsep Negara-bangsa yang Rumit

"...the idea of 'the nation', once extracted, like the mollusc, from the apparently hard shell of the 'nation-state', emerges in distinctly wobbly shape..."

[...gagasan tentang *bangsa*, seperti sebuah moluska (sejenis kerang), sekali dibetot keluar dari tempurung 'negara-bangsa' yang nampaknya keras, segera menyembul sosok yang sama sekali rapuh...] (Hobsbawm).[3]

Konsep negara-bangsa pada prinsipnya merupakan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan. Negara-bangsa sarat sekali dengan kemungkinan-kemungkinan yang tak terduga sebelumnya. Ada kesulitan tersendiri dalam batas-batas pendefinisiannya. Berpijak pada pandangan Anthony D. Smith, berbagai mazhab pemikiran

mengenai negara-bangsa, secara garis besar, dapat dikelompokkan ke dalam dua aliran besar: instrumentalis-modernis dan perenialis-primordial.

Aliran pertama berpijak atas asumsi bahwa etnisitas merupakan sesuatu yang "liat" dan "lunak", sebuah instrumen yang dipakai khususnya oleh para elit politik, atau kelas atas untuk meraih tujuan-tujuan politik. Ia memandang "nasion" dan "nasionalisme" sebagai sesuatu yang datang, hasil rekayasa, dan produk dari suatu syarat-syarat kemodernan seperti negara modern, birokrasi, sekularisme, dan kapitalisme. Aliran pertama memaknai nasionalisme sebagai hasil rekayasa, dan hasil proses modernisasi, industrialisasi, dan kapitalisme. Atau dengan kata lain, *nation-state* tak berdasar pada hubungan kepurbaan, atau tepatnya zaman sebelum abad ke-18–dalam konteks Eropa. Dalam golongan ini, bisa kita sebutkan nama-nama seperti Anthony Giddens, Gellner, sejarawan Erich Hobsbawm, Karl Deutch, dll.

Sementara, aliran kedua lebih cenderung menganggap bangsa sebagai sesuatu yang primordial, sebuah kodrat manusia yang telah terberi (*given*). Aliran ini memandang nasion sebagai sesuatu yang menyejarah, tetapi nyaris tak terlacak dari ingatan (*immemorial*). Negara, partai, birokrasi, dan politik dipandang terutama sebagai ekspresi publik dari pembelahan-pembelahan etnik dan identitas kultural yang telah ada sebelumnya.[4] Mereka yang bisa digolongkan dalam aliran ini, kira-kira, adalah pujangga Jerman Johhan Gotfried Herder dan ahli politik Inggris Bahegot.

Untuk lebih mempertegas dua kutub ini alangkah baiknya bila kita menelaah secara sederhana apa yang dimaksud oleh dua aliran ini perihal *nation-state*.

Adalah Anthony D. Smith, seorang peneliti yang banyak melakukan kajian dalam masalah nasionalisme, yang menghasilkan pandangan yang menarik tentang persoalan nasionalisme ini–yang oleh Herry-Priyono diisitilahkan sebagai *neo-classicist*. "Bangsa", bagi Smith, merupakan kerumunan komunitas yang berbasis kultural-politik yang bergayuh antara pencarian masa lalu dan pencarian gerak sejarah masa depan. Berdasar atas perenungan mendalam, Smith mengutarakan bahwa bangsa tidak lain adalah penjelmaan sentimen kesejarahan yang bertumpu dalam semangat etnisitas.[5]

Salah satu contoh yang digunakan Smith di sini, adalah resistensi kolektif orang-orang Zealot yang, sejak ditaklukkan Agustus Caesar pada abad ke-6 SM, dibebani kewajiban setor upeti. Mereka melakukan pemberontakan dan perlawanan terhadap penguasa Romawi.[6]

Pendapat lainya mengatakan bahwa nasionalisme merupakan hasil rekayasa dan kerja-kerja banyak orang yang kemudian berhasil melebarkan ruhnya, seolah-olah hasil rekayasa tersebut menjadi sesuatu yang "apa-adanya". Kehadiran negara-bangsa tidak bisa dilepaskan dari impian-impian untuk mewujudkan "masyarakat industrial" yang mengambil tempat di bagian tertentu wilayah Eropa pada akhir abad ke-18, dan di seluruh penjuru dunia pada abad ke-19 dan 20.[7] Ernest Gellner berpendapat bahwa laju industrialisasi dan pertumbuhan ekonomi yang tercapai di Eropa saat itu mensyaratkan adanya struktur politik dan budaya tertentu yang kompatibel dengan prinsip-prinsip ekonomi dan industri.

Ketika raja-raja di Eropa seperti Inggris, Prancis dan Prusia bertindak melucuti kekuasaan para penguasa lokal dan otoritas Gereja atas nama "kedaulatan raja", pada saat itu cikal-bakal negara kebangsaan modern yang dicirikan oleh sentralisasi birokrasi dan pemusatan otoritas kekuasaan sesungguhnya mulai dipancangkan.[8] Jika masyarakat feodal tersusun atas keragaman khazanah budaya, bahasa, dan kelompok-kelompok etnik, maka untuk kepentingan industrialisasi, diversivitas itu sedapat mungkin direduksikan ke level yang relatif tidak berbahaya (*innocuous*) sehingga menghasilkan limit-limit keseragaman tertentu sebagaimana dibutuhkan industrialisasi.[9]

Untuk mewujudkan proses industrialisasi tersebut, secara otomatis dibutuhkan standardisasi keahlian, suatu tahapan menuju proses pembentukan homogenisasi kultural. Jalan menuju ke arah yang demikian bisa ditempuh dengan penyelenggaraan pendidikan pada skala nasional. Pendidikan itu akan melatih para pekerja dan manajer untuk keperluan industri dan dalam rangka mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan demi kepentingan industri.

Dengan pendidikan "nasional" yang diselenggarakan negara, kontrol negara atas kebudayaan-kebudayaan lokal dan kesukuan memungkinkan terjadinya proses transformasi loyalitas–dari kesetiaan-kesetian sempit kepada kelompok-kelompok etnis dan primordial ke loyalitas terhadap komunitas "bangsa" yang lebih besar.

Anthony Giddens, sosiolog terkenal dan direktur *London School of Economics* (LSE), memberikan gagasannya tentang bangsa dan nasionalisme secara terbatas khususnya dalam buku *The Nation-state and Violence: Volume Two of Contemporary Critique of Historical Materialism* dan beberapa pasal khusus dalam *A Contemporary Critique of Historical Materialism; Vol. 1, Power, Property, and the State*.[10] Sebagaimana tergambar dari judul bukunya, fokus analisis Giddens lebih terarah pada bangkitnya fenomena negara modern berikut karakter-karakter yang melekat padanya.

Giddens Membedakan istilah *nationalism* dan

...n. Istilah yang pertama, bagi Giddens, diartikan sebagai sebuah ...mena yang merupakan problem psikologis–afiliasi individu ...s mereka simbol-simbol dan dorongan kepercayaan komunitas ...a anggota tata-politik.[11]

...iddens memahami fenomena bangsa sebagai suatu kolektivitas ... hidup di wilayah kekuasaan administrasi suatu negara. ...ahaman seperti ini menyiratkan bahwa bangsa tak mungkin ...ada tanpa negara. Yang bisa disebut bangsa harus merupakan ...s yang mendiami suatu wilayah dengan tertib sosial dan politik ... ditegakkan negara. Bangsa, dari perspektif Giddens, bukan ... kategori abstrak yang melibatkan aspek-aspek emosional dan ...logis yang sukar dijajaki. Bangsa adalah suatu entitas sosial ... jelas parameternya: hidup di bawah suatu kesatuan ...nistrasi negara yang secara refleksif terus menerus memantau ... mengawasinya. Bahkan, dengan berani Giddens memberikan ...t gugus besar yang menjadi piranti negara-bangsa. *Private ...erty, surveillance, tranformation of nature (created environ-...* dan *mean of violence*.[12] Nasionalisme secara esensial ...pakan fenomena akhir abad ke-18 dan seterusnya. Bangsa ... mengada sejauh negara memiliki jangkauan administratif yang ...du atas wilayah yang diklaim menjadi bagian kedaulatannya.[13]

...edangkan Benedict Anderson memaknai nasionalisme, ...gaimana telah banyak dikenal, sebagai "komunitas terbayang" ...gined community). Artinya, sebuah spirit yang sama, yang ...si tak pernah bertatap dan bersapa tetapi ter(di)satukan dan ...dikat oleh satu bayangan. Persaudaraan yang direka-reka, ...ses fabrikasi bayangan ini ter(di)mediumi oleh perkembangan ...t kapitalisme cetak (*print capitalism*) yang membubung pada ... ke-16. Asumsinya, perkembangan cetak menjadi medium ...emu antarperson atau antarkomunitas. Bahasa yang tadinya ...a dapat dinikmati oleh sekelompok "golongan agung" kini ...t dinikmati oleh banyak kalangan. Di sinilah batas-batas semu ...elah oleh buku, terbitan, dan lain sebaginya. Demikian pula ...kembangan terakhir macam-macam bentuk media seperti video, ...dll., menjadi penghubung yang paling rasional untuk ...bentukan konstruksi sosial tersebut.[14] Dan Smith pun pada ...nya–meski terkesan masih menonjolkan sisi kepurbaan ...usia sebagai dasar–menganggap gagasan yang dituangkan oleh ...derson itu ada benarnya. Oleh Smith, ini diistilahkan sebagai ...*structed culture*,[15] sebuah istilah yang "malu-malu" untuk ...mpertahankan tesis ruh etnisitas sebagai *resources* vital bagi ...ptanya nasionalisme, dan lebih-lebih pasca kehadiran media ... menjadi simbol globalisasi.

Anderson berhasil "mendamaikan" dua kutub dalam memaknai ...nalisme. Terlepas dari itu, kita mesti menerima dengan "lapang ...", bahwa nasionalisme nampaknya bukanlah masalah yang ...eh-temeh. Selain menyimpan berbagai persoalan yang rumit, ... ada banyak presepsi tentangnya. Tetapi di sisi lain, kehadiran ...ara-bangsa musti kita pahami sebagai sesuatu yang riil ada. Dan ...onalisme merupakan sesuatu yang minimal pernah terbersit ...m benak manusia. Perasaan itu tiba-tiba tumbuh; batas-batas ...trak itu tiba-tiba melekat kemudian banyak orang mengamini, ...ndarahi"-nya (*ingrained*) dan menjadikanya sebagai ideologi.

Dengan demikian, jelas, konsep *nation-state*, merupakan jalinan ...g sangat tidak menyenangkan untuk disimpulkan secara definitif ...n rigid. Keberadaanya selalu saja menghadirkan kerumitan-...umitan, mengundang berbagai kalangan untuk menelusurinya ...gga mengerutkan dahi.

konsep *nation-state*, merupakan jalinan yang sangat tidak menyenangkan untuk disimpulkan secara definitif dan rigid. Keberadaanya selalu saja menghadirkan kerumitan-kerumitan

Sedikit tentang Keterkaitan Nasionalisme dan *Cyberspace*

There will be no "there" any more. We will be here. (Iklan telkomunikasi MCI)

Kurang lebih lima ratus tahun yang lalu, tepatnya tanggal 8 Juli 1497, Vasco da Gama mengawali ekspedisi meninggalkan Rastello. Dengan bekal secukupnya, mereka dengan semangat menggebu meninggalkan pelabuhan Lisabon, hingga dua tahun kemudian Vasco da Gama dan kapalnya yang berbendera Sao Gabriel mendarat kembali di pelabuhan yang sama. Saat itulah benih globalisasi mulai disemai. Tentu saja apa yang dikemukakan di sini–berpijak dari tulisan Sindhunata–belum tentu tepat. Ada banyak acuan dan tafsir tersendiri terhadap pijakan dari Globalisasi.

Sudah barang tentu kita tak akan melacak jauh tentang itu–dan mungkin dibutuhkan beratus-ratus halaman untuk membahasnya. Holton dalam bukunya, *Nation and Globalization*, mencatatnya demikian–bahkan pertimbangan-pertimbangan lebih jauh dilakukan olehnya. Sebagai "titik awal", Holton menjelaskan globalisasi dengan memberi sorotan tersendiri pada perjalanan orang-orang Eropa di atas. Pandu-pandu Globalisasi kemudian diperuncing dalam berbagai bentuk. Dalam politik, kehadiran *nation-state* kemudian dipertemukan dengan jaringan global seperti, misalnya, lewat kesepakatan-kesepakatan organisasi Liga Bangsa-Bangsa (LBB) hingga Persatuan Bangsa—Bangsa(PBB).[16]

Arus global menjadi semakin runyam manakala teknologi menempati posisi penting untuk menyokong lajunya. Teknologi, yang merupakan punggung modernitas, mendorong dunia untuk lari tunggang-langgang. Perkembangan dunia telekomunikasi dan media menentukan arah tersebut. Perkembangan teknologi telekomunikasi dan media secara cepat mengarah ke dalam pola *miniaturization, personalization, integration*, dan *autonomization*. Dengan demikian, teknologi semakin memanjakan manusia dan menjadikan gagasan "jarak yang jauh" atau "waktu yang lama" tak berguna lagi.[17]

Lantas apa yang terjadi jika jarak sudah tak berarti lagi bagi manusia? Lantas bagaimana dengan nasionalisme? Gerak laju teknologi yang kian lari tak terduga menghardik dan meluluhlantakkan garis abstrak teritorial sebuah negara. Orang tak perlu bervisa untuk bertemu dengan orang lain di luar negaranya, cukup dengan memencet tombol dan suara orang yang dituju dengan segera akan terdengar. Inilah dunia antah berantah, sebuah dunia yang lari tunggang-langgang (*runaway-world*), lepas tak terkendali. Bagaimana dengan kehadiran *cyberspace*? Runtuhkah nasionalisme?

Ada baiknya kita tinjau dulu apa itu *cyberspace*. Dalam bayangan kita, *cyberspace* adalah sesuatu yang berhubungan dengan komputer, dunia maya dalam internet, dan pernik-pernik tentang itu. Ada definisi menarik yang dituangkan oleh Barlow:

> "*Cyberspace* adalah setiap ruang informasi, tetapi ia adalah ruang informasi interaktif yang diciptakan oleh media yang begitu padat sehingga di sana ada kesadaran tentang kehadiran orang lain. Anda dapat mengatakan bahwa *cyberspace* juga merupakan ruang yang muncul ketika Anda membaca buku. Perbedaannya adalah bahwa kemampuan untuk berinteraksi secara *real time* dengan pengarang ...tidak mungkin."[18]

yberspace bukanlah sekadar yang berbau uter, akan tetapi seluruh media informasi, berkomunikasi, atau media bersapa dengan n. Hanya saja, ruang-waktu dalam dunia ditekan sedemikian rupa. Setelah menelaah pendapat tentang definisi *cyberspace*, d Ibrahim menyimpulkan gagasannya dan efiniskan *cyberspace* dengan definisi panjang ian:

"Suatu *space* yang mengandaikan bahwa roses *kontrol dan komunikasi dapat terangkai secara bersama (atau terpisah kerena ertimbangan khusus) di antara sesama manusia ataupun sesuatu yang lainya melalui edium tertentu (terutama melalui mesin).* alam hal ini, dapat muncul beragam *variasi ang mungkin dari interaksi dengan tingkat eberbedaan pada rupa sejenisnya secara eratur dan acak,* seiring sifat dinamik yang erkembang dari konteks yang telah dan akan hasilkan oleh isi atau materi yang menjadi tik pusat wacananya. Oleh karenanya juga an *memunculkan pengalaman biofisikal aupun psikologis yang berbeda dan elampui apa-apa yang dialami oleh manusia* etika berinteraksi dengan pola serupa pada onteks di luar kategori ini. Boleh jadi tingkat eterbedaan yang ada adalah hasil langsung tau tidak langsung dari kemungkinan mplantatif antara *tubuh manusia dengan mesin secara bioteknologikal.*"[19]

ka berpijak pada definisi di atas, terutama kalimat "kontrol dan komunikasi dapat gkai secara bersama (atau terpisah kerena mbangan khusus) di antara sesama manusia pun sesuatu yang lainya melalui medium ntu (terutama melalui mesin)... variasi yang gkin dari interaksi dengan tingkat keberbedaan rupa sejenisnya secara teratur dan acak ... unculkan pengalaman biofisikal maupun logis yang berbeda dan melampui apa-apa dialami oleh manusia", maka hal-hal yang gkin terjadi terkait dengan nasionalisme adalah ndividu, semangat kolektivitas, dan tentu saja negara, yang terwujud lewat negara sebagai ita utama".

Berkenaan dengan individu, tiada lain imana ia mampu bersapa dengan sesuatu. Apa timbul pada individu akibat hubungan ut? Karena individu merupakan "satu benang" kelompok masyarakat, maka selanjutnya bisa nut perubahan seperti apa yang terjadi pada mpok masyarakat itu pasca-*cyberspace*. ikian pula dengan negara dan nasionalisme. Beranjak dari sini, jika *cyberspace* dikaitkan an globalisasi, banyak kalangan mengajukan kesimpulan tentang kemungkinan terjadinya penggerusan kedaulatan negara dalam memegang otoritasnya. Anthony Giddens, misalnya, menyatakan bahwa globalisasi memiliki daya renggut (*pull away*), daya tekan ke bawah (*push down*), dan daya desak ke samping (*squeeze sideways*). Globalisasi merenggut dan memperlemah peran *nation-state*. Sehingga negara hanyalah seperti ada namun tiada–atau *death of nation-state*. Daya tekan ke bawah dimaksudkan bahwa globalisasi, yang memperluas jaringan komunikasi (dan pada akhirnya memperluas cakrawala dan kesadaran setiap warga negara di manapun), bisa memperkuat dan menggerakkan tumbuhnya kembali identitas-identitas lokal. Konsekuensinya, akan muncul banyak tuntutan otonomi (baik politik, ekonomi maupun kultural) dari lapisan bawah. Yang demikian adalah bagian dari respon struktural, karena globalisasi bisa saja menggugurkan dan perlahan melucuti kebudayaan lokal. Sedang daya desak ke samping artinya, bahwa globalisasi cenderung mendobrak batas-batas yuridis politik sehingga memperlebar dan memperluas tumbuhnya wilayah-wilayah ekonomi dan kultural melintasi negara.[20]

Aneka tingkah laku, yang terkadang tidak bersesuaian, bisa masuk ke berbagai lipatan hingga paling pelosok sekalipun. Peniruan (*resemblance*) terhadap kebudayaan lain, baik pada tingkatan gaya hidup hingga pola pikir, akan dengan mudah dilakukan oleh masyarakat. Hasilnya bisa kita saksikan di sekeliling kita, orang-orang mulai tidak mengenal tradisi. Acara nonton wayang golek dan wayang kulit kini hanya dinikmati sebagian kalangan tua saja. Mode pakaian, jenis rambut, hingga cara berpikir yang disebarkan lewat media, menuju pada homogenisasi kebudayaan, mengarahkan masyarakat pada "manusia satu dimensi" (*one-dimensional man*). Satu gaya hidup, satu gaya berpikir, dan satu kebudayaan.

Pendapat yang demikian mungkin bisa juga dibenarkan. Akan tetapi jawaban "iya" sepenuh hati–penulis menanggung–belum bisa dibenarkan. Ini bisa dibenarkan jika struktur global dikuasasi oleh satu kekuatan penuh, dan bukan merupakan ruang di mana berbagai kekuatan dan kepentingan melibatkan dirinya dalam pertarungan, atau wilayah global bukan merupakan *public sphere* tempat semua kekuatan dan kepentingan merebutkan makna.

Ilustrasi paling menarik adalah penyerangan Amerika Serikat ke Irak tahun 2004 kemarin. Televisi *Al-Jazira*, setidaknya, berhasil merebut makna dan mencoba meyakinkan serta memberikan hal lain mengenai penyerangan terhadap Irak tersebut, yang berbeda dari suguhan berita yang selama ini didominasi media Barat. Imaji dan kesimpulan-kesimpulan yang bernada

menyudutkan Irak dan mendukung AS menjadi "terjernihkan". Atau minimal, ada sesuatu yang baru tentang Irak; dan itu rasional.

Demikian pula dengan lorong *cyberspace*. Keberadaanya merupakan *ruang publik* atau *field*–meminjam bahasa Bourdieu–di mana semua individu maupun kolektif berebut makna. Lantas apa yang terjadi ketika seseorang duduk berhadapan dengan *cyberspace*, apakah dia akan larut dengan ribuan kepentingan yang ada dalam *cyberspace*.

Manusia, telah menjadi kesepakatan umum, tidak bisa lepas dari keterkaitan dengan "kedirian". Bourdieu menarasikan kedirian manusia ini sebagai "*dialectic of the internalization of externality and the externalization of internality*".[21] Artinya, ketegangan antara praktik-praktik diri yang dinternalisasi dari dunia luar dan proses eksternalisasi dari yang internal, yang berketegangan timbal balik. Kedudukan individu juga tak bisa lepas dari proses-proses sosial yang kemudian membenam dalam benak manusia. "Habitus", demikian istilah yang dipakai Bourdieu untuk menunjuk pada "...*a product of history produce the individual and collective practice*–produk dari sejarah yang memproduksi praktik individu maupun kolektif."[22] Manusia tak bisa "telanjang" dan selalu hadir dalam lingkaran konstruksi sosial yang berproses atau, dalam bahasa Foucault, *discursive formation*.[23]

Karena tak bisa terlepas dari kontruksi sosial tersebut, terwujudlah manusia sebagai reperesentasi dari "keidentitasan" lingkaran yang secara tak sadar melekat pada dirinya. Keberhadapan indera dengan dunia maya ini akan melahirkan ketegangan dalam menuai makna: makna yang ada dalam kediriannya dan makna yang tersapa dalam dunia *cyber*. Dengan demikian, karena terkait dengan "kedirian" yang tentu saja bertempelan dengan *lebenswelt* (pengalaman dalam lipatan kehidupan keseharian manusia), kiranya akan menjadi *stuff storage* (perangkat kumpulan) untuk menentukan tindakan-tindakan yang bersadar pada pilihan-pilihan rasional.

Selanjutnya adalah keanekaragaman tindakan yang ditemukan seseorang ketika terjun dalam palung *cyberspace*. Dia akan bisa berinteraksi dengan siapa saja dan apa saja yang secara kebetulan atau dengan sengaja ditemukan atau dihadirkan dalam dunia yang sedang dihadapi. Keanekaragaman tindakan inilah yang kemudian menjadikan manusia bisa saja "bertarung" dengan apa dan siapa saja yang dihadapi. Ia bisa mendapatkan hal baru, baik kebohongan, informasi nyata, atau kemungkinan yang lain. Di sisi lain, *cyberspace* mampu menghipnotis dan seolah-olah menawarkan sesuatu yang eksotis, selayaknya seorang sufi sedang menempati puncak kepuasaan yang paling tinggi. Tetapi dalam proses pertarungan ini, kedaluatan individu mungkin diprioritaskan sebagai kekuatan untuk menentukan sikap–tentu saja merupakan hasil dari hubungan repsiprokal antara *cyberspace* dan kedaulatan individu. Dan proses keasyikan tersebut hanyalah hal biasa, seperti ketika kita serius membaca buku, hanya saja *cyberspace* punya tingkat intensitas yang lebih tinggi.

Jadi, terlalu berlebihan bila dikatakan bahwa dunia *cyber* melakukan homogenisasi dan meluluhlantakkan semangat lokal. Sejauh ini, keberadaan *cyberspace* belum sampai menjadikan individu "bertekuk lutut" untuk tidak berpikir kreatif dan tak berdaya. Tentunya tidak mungkin akan terjadi kesadaran semu, yaitu ketika individu benar-benar tak berdaya dengan kehadiran *cyberspace*. Kalau pun itu terjadi, akan hadir kemungkinan-kemungkinan yang *unpredictable*.

Dengan pertimbangan "tindakan rasional", yang berawal dari "kedirian" seseorang, lantas bagaimana dengan posisi nasionalisme dengan keberadaan *cyberspace*? Benarkah nasionalisme akan runtuh dan tibalah saatnya *death of nationalism* sebagaimana sedikit disinggung di atas? Tentu saja pendapat yang demikian boleh-boleh saja. Tetapi, menurut penulis, sangat spekulatif dan terlalu gegabah karena menganggap bahwa semua yang ada di dunia secara sistematis akan tunduk dan *sami'na wa ato'na* (pasrah-patuh) terhadap struktur global. Struktur global seolah-olah hanya dimainkan oleh satu kekuatan, dan mengabaikan bahwa terjadi perebutan makna di sana.

Di samping itu, dalam tubuh *nation-state*, selain tingkat kompleksitas konseptual yang sudah dipetakan di atas, masing masing mempunyai kadar keberbedaan dan variasi yang cukup tinggi. Setelah menelaah kasus-kasus di 12 negara yang cukup representatif untuk masalah nasionalisme, Leo Suryadinata dalam buku yang dieditorinya, *Nationalism and Globalism*, membagi negara-bangsa dalam lima tipe.[24] Bagaimana tipe-tipe negara tersebut?

Pertama, *immigrant state*. Artinya, negara-bangsa dibangun atas kerumunan manusia yang sebelumnya tidak punya kesejarahan yang mendiami suatu daerah. Orang-orang datang, kemudian menetap dan mereka berkesepakatan. Bahkan proses itu masih berlangsung hingga sekarang. Karena itu, negara macam ini disebut sebagai negara imigran; karena pada prinsipnya warga negaranya adalah orang-orang imigran. Contoh kasus ini adalah Amerika, Singapura, dan Australia.

Kedua, *indigenous state*. Leo mengajukan Indonesia dan Malaysia sebagai contoh bagi negara jenis ini. Artinya, basis kesejarahan yang dimiliki oleh negara jenis ini banyak sekali menentukan

bentuk negara atau, lebih tepatnya, corak masyarakat yang
a di bawah naungan negara-bangsa ini. Nilai-nilai kepurbaan
sat pada lapisan-lapisan ingatan. Nilai-nilai tersebut kemudian
nifestasikan dalam kebudayaan dan lain sebagainya. Indone-
misalnya, mempunyai sekian sejarah panjang yang kemudian
ptakan sentimen ke-Indonesia-an itu sendiri.

Ketiga, adalah *old eshtablish state and modern nation*. Contoh
yang dimasukan dalam kategori ini adalah Inggris dan
s. Kedua negara tersebut punya kesejarahan panjang dalam
latan membentuk negara-bangsa. Mengalami perseteruan yang
dan arus yang berdarah-darah dalam pergulatan pembentukan
i-bangsa. Kesejarahan panjang tersebut membutuhkan *cost*
tinggi. Dan akhirnya, kedua negara tersebut mengalami alterasi
di negara modern seperti sekarang.

Keempat, adalah *ancient state and new nation*. Cina, Jepang, dan
adalah contoh yang tepat untuk menjadi ilustrasi negara jenis
dia secara akar kesejarahan mempunyai pandu-pandu
rbaan yang luar biasa. Demikian pula Jepang. Tetapi akar-akar
rbaan tersebut tidak selayaknya negara-negara *old eshtablish*
nd modern nation, di mana proses kemodernan jauh lebih
u dari pada negara dalam kategori ini.

ng terakhir adalah negara bangsa yang oleh Leo diberi nama
-building and nation-destroying. Negara-bangsa ini adalah
i yang sebelumnya telah selesai dalam proyeknya menjadi
a-bangsa, tetapi kemudian terluluhlantakkan oleh sejarah
latan. Uni Soviet dan Yugoslavia mungkin tepat untuk
elaskan fenomena tersebut. Uni Soviet, sebelumnya,
pakan negara yang besar, bahkan menjadi salah satu negara adi
Namun akhirnya pecah dan runtuh ditelan zaman. Begitu pula
slavia. Negara ini runtuh karena basis kesejarahan
rakatnya yang sangat kompleks.

egara sebagai "panitia penanaman rasa nasionalisme",
imana dikatakan oleh Giddens, selalu melakukan politik
wasan dan tindakan "otorisasi", semacam "proses penertiban
n" dalam bahasa Foucault. Nah, spirit nasionalisme di sini
tidak langsung juga menjadi sesuatu yang terpendam dan
sadar membeku keberadaannya, menjadi investasi dan "modal"
ditanamkan oleh negara untuk berhadapan dengan "modal-
al" lain dalam perebutan makna dalam *cyberspace*.

erkait dengan kompleksitas negara-bangsa tersebut, negara
terus melakukan tindakan *political surveillance* sekaligus
as "tebar propaganda" agar negara mempunyai kekuatan
meneguhkan kedaulatanya. Hal yang demikian akan sangat
tan begitu sebuah negara sedang mengampu sebuah "hajat".
pemilu, misalnya. Negara terus mendengungkan pentingya
rtisipasi dalam aktivitas kenegaraan. Bisa kita saksikan pada
u Indonesia 2004, janji untuk memperbaiki kondisi bangsa dan
an kobaran semangat nasionalisme" yang dilakukan oleh
g-masing partai maupun calon presiden menelusup ke semua
n. Dan cukup banyak kita temukan *cyberspace* mejadi fasilitas
itu.

ngkat kompleksitas nasionalisme sebuah negara justru
undang negara untuk beroperasi bagi peneguhan
latanya. Dalam catatan sejarah, ketika *civil society* menguat,
selalu saja ingin mengambil alih *political surveillance*-nya.
negara yang kedua, *indigenous state*, misalnya. Pandu-pandu
lalu yang terefleksikan dalam kebudayaan akan diusung untuk
ngkat sentimen kenegaraan. Atau jika terjadi kompleksitas

Dengan pertimbangan "tindakan rasional", yang berawal dari "kedirian" seseorang, lantas bagaimana dengan posisi nasionalisme dengan keberadaan *cyberspace*? Benarkah nasionalisme akan runtuh dan tibalah saatnya *death of nationalism*

etnis yang luar biasa seperti di Indonesia, maka jargon-jargon "persatuan" dan "kebersamaan" akan nampak seksi bagi masyarakat jika negara atau pihak yang berkepentingan menggunakannya sebagai alat propaganda.

Sedang pada negara yang relatif maju dan sudah selesai dengan urusan nasionalisme. Kesejahteraan, fasilitas, partisipasi, dan pertumbuhan kemakmuran merupakan kebutuhan utama yang siap dihembuskan oleh negara. Dan demikian seterusnya. Tergantung pola dan bentuk permasalahan yang sedang dihadapi oleh sebuah negara.

Nah, *cyberspace* pada tingkat ini bisa juga menempati posisi sebagai medium yang digunakan sebuah negara untuk mewujudkan cita-citanya. Bisa dimengerti, ternyata pemilu Indonesia 2004 juga menggunakan *cyberspace*. Sedang kita tahu bahwa pemilu merupakan arena konsolidasi untuk menentukan nasib ke depan sebuah negara.

Agenda-agenda negara yang tengah berusaha menggiring masyarakat bila dikaitkan dengan uraian antara *cyberspace* dan kedirian manusia, dipastikan akan menjadi *stock* yang melekat, sehingga sangat mempengaruhi pilihan seseorang ketika berhadapan dengan dunia *cyberspace*.

Catatan Akhir

Negara-bangsa selalu saja dipenuhi dengan berbagai permasalahan, baik internal maupun eksternal. Untuk Indonesia, misalnya, kerumitan itu bisa kita lihat dari tingkat kompleksitas permasalahan yang masih berputar di sekitar kerusuhan, disintegrasi, pergulatan agama dan negara, dan permasalahan pelik lainya. Di sisi lain, Indonesia mesti dihadapkan pada sistem global yang terkait dengan kesepakatan organisasi-organisasi international. *Dus*, negara memang sangat rapuh. Tapi dengan kerapuhan yang dideritanya sangat mungkin terjadi penguatan negara dalam memainkan perannya. Atau dengan kata lain, tirani negara akan menguat jika kondisi kritis sedang menghadangnya.

Ketika negara sangat tiran, selalu saja diiringi dengan munculnya gerakan *civil society* yang menjadi kekuatan penghadang. Demikian pula, menguatnya *civil* dan dilucutinya peran negara secara perlahan sangat mungkin menjadi pemantik kembalinya penguatan negara. Nah, media komunikasi bisa saja menjadi medium untuk melakukan *surveillance*.

Lebih jelasnya, terdapat tiga kekuatan yang sedang berebut makna: negara, pasar dan masyarakat. Bukti dalam sejarah, jika pasar yang menguat, geliat negara akan kuat. Jika negara kuat, pasar akan terus mendesak negara agar mengurangi perannya. Dan jika melihat negara sebagai kumpulan aktor, yang mempunyai nalar rasional, sangat mungkin negara akan pulih kembali dari tempurung kerapuhanya.

Keberadaan *cyberspace* mungkin hanya mewarnai alternatif bagi struktur masyarakat. Tetapi di sisi lain juga terdapat dualitas struktur yang menyebabkan ketegangan terus-menerus. Keberadaan *cyberspace* belum cukupberpengaruh bagi proses glokalisasi, homogenisasi, dan peruntuhan nasionalisme, sebagaimana diramalkan kalangan strukturalis.

Memang nampaknya terjadi arus yang luar biasa dan arah homogenisasi sudah sangat kita rasakan keberhasilannya. Akan tetapi yang demikian ternyata juga

...u diiringi reproduksi wacana sekaligus ...kan kritis, antiglobalisasi, kritik budaya ...sumerisme, dan semua yang berhubungan ...gan perlawanan terhadap struktur dominan. ...msi besarnya, hal ini juga akan memberi ...tribusi pada tumbuhnya tindakan-tindakan ...nal dalam menyikapi *cyberspace*.

Dunia kini tengah berlari tunggang-langgang. ...erspace mungkin belum begitu berarti untuk ...uluhlantakkan nasionalisme, seperti yang ...njadi ketakutan kalangan strukturalis. ...erspace masih sebatas menempati garis vital ...m melipat ruang-waktu. *Cyberspace* ...mpunyai andil besar dalam pengecilan dunia ... penekanan ruang dan waktu (*time-space ...mpression*) sebagaimana diungkapkan Harvey, ...adi lonjakan luar biasa dalam kecepatan ...munikasi manusia antara tahun 1500 hingga ...un 1950-an, yakni lompatan 70 kali lebih cepat. ... berarti batas-batas geografis sudah sangat tidak ...rarti.[25] Dan yang demikian itu tidak bisa diartikan ...agai *death of nationalism*. *Cyberspace* ...anggung jawab untuk hal ini–penyumbatan ...ng dan waktu. Lebih jauh lagi, peran penting ...erspace bisa terlihat dari kemampuan komputer, ...g merupakan ibu kandung *cyberspace*, untuk ...njadi instrumen kepentingan politik, ...agaimana tergambarkan dalam film James Bond. ...n ini adalah tanda-tanda bahwa *cyberspace* ...tru menjadi *shilaahun lil ukhuwwah al-...thaniyyah* (senjata untuk memperteguh ukhuwah ...bangsaan [nasionalisme]). Entahlah.

...atatan kaki]

...rima kasih untuk Cak Kholid Sairodzy dan forum Liberal ...ciety/KSS (Kelompok Studi Sejarah), terutama kepada Farabi ...sih, Amin M., Astrid W., dan semua pegiatnya. Serta teman-...man forum Dialogika "Dead Philosophy Society".

...hat Jean Francois Lyotad, *The Postmodern Condition: A ...eport on Knowladge*, United Kingdom: Manchester ...niversirty Press, 1989, hal. 4-5.

...utipan tulisan Hobsbawn ini saya ambil dari tulisan Kholid ...rodzy, *Senjakala Nation-State dalam Kepungan ...obalisme, Lokalisme dan fundamentalisme*, Skripsi pada ...kultas Filsafat UGM, 2003, tidak dipublikasikan, Bab II, ...al. 1.

...ntony D Smith, "Culture, Community and Territory: The ...litics of Ethnicity and Nationalism" dalam *International ...fairs* (72, 3, 1996), hal. 446. Penjelasan yang sama juga ...sa ditemukan dalam Kholid Sairodzy, "The Death of Na-...nalism: Problem dan Tantangannya bagi Paham ...ebangsaan Indonesia" dalam *Jurnal Tradem* edisi ke-5 Juli ...003, hal. 76.

...hat B. Herry-Priyono, Cangkang Kosong ...asionalisme?Antara Lokal dan Global, Makalah dalam semi-...ar "Cangkang Kosong Nasionalisme" dalam rangka Interna-...nal Film Festival, Goethe Institut, Jakarta, 3 November 2002. ...ihat Kholid Sairodzy "The Death of Nationalism: Problem ...an tantanganya bagi Paham Kebangsaan Indonesia" dalam ...rnal Tradem, PMII Sleman edisi ke-5 Juli 2003 hal. 76

...lamet Thohari, Sedikit tentang Kita yang Terbaratkan, makalah diskusi forum The Liberal Society, diskusi ke-enam, 12 Maret 2004, tidak dipublikasikan.

[8]Maksudnya adalah negara-bangsa bercikal bakal pada kekuasaan gereja yang kemudian terinterupsi oleh pemisahaan antara negara dan gereja. Perjanjian Westphelia 1644 merupakan tanda yang cukup layak untuk memberi patokan terbentuknya negara-bangsa. Lihat Giddens, *The Nation-State and Violence, Volume Two of Contemporary Critique of Historical Materialism*, London: Polity Press, 1996, hal. 148-171.

[9]Ernest Gellner, "Nationalism as a Product of Industrial Society", dalam Montserrat Guibernau & Jh Rex [eds.], *The Ethnicity Reader: Nationalism, Multiculturalism and Migration*, London: Polity Press, 1997, hal. 59-68. Atau lihat Ernest Gellner dalam *Nation and Nationalism*, Oxfords: Blackwell, 1993, hal.140.

[10]Lihat Giddens terutama bab ke-delapan, *A Contemporary Critique of Historical Materialism*, California: Stanford University Press, 1995, hal. 182-202.

[11]Sapa Anthony Giddens dalam bukunya, *Nation State and Violence, Volume Two of Contemporary Critique of Historical Materialism*, Cambridge: Polity Press, 1985, Hal. 116.

[12]*Ibid.*, hal. 311.

[13]Giddens, *A Contemporary Critique of Historical Materialism*, hal. 122-146.

[14]Lihat Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflection on The Origin and Spread of Nationalism*, London: Verso, 1991.

[15]Lihat Anthony D. Smith, "Toward A Global Culture" dalam Mike Featherstone (ed.), *Global Culture*, London: Sage Publication, 1990, hal. 177.

[16]Robert J Holton, *Globalization and Nation-State*, Newyork: St Martine Press, 1998, hal. 17.

[7]Malcom Water, *Globalization*, London: Routledge, 1995, hal. 147-148.

[18]Jeff Zaleski, *Spritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Keberagaman Manusia*, (terj. Zulfami Andri), Bandung: Mizan, 1999, hal. 53

[19]Ahmad Ibrahim, *Konstruksi Citra dan Tanda di Dunia Cyber: Analisis Semiotik atas Kasus Bahasa Pemograman dan Cyberspeak*, skripsi pada Fakultas Filsafat UGM, 2003, tidak dipublikasikan, hal.371. Cetak miring dari penulis.

[20]Lihat Anthony Giddens, *The Third Way: Jalan Ketiga Pembaharuan Demokrasi Sosial*, (terj. Ketut Arya Mahardika), Jakarta: Gramedia, 1999, hal. 31-38.

[21]Pierre Bourdieu, *Outline of A Theorie of Practice*, London: Cambridge University Press, 1977, hal. 72.

[22]Pierre Bourdieu, *Logic and Practice*, Standford: Standford University Press, 1994, hal.54.

[23]Lihat Michel Foucault, *Archeology of Knowledge*, London: Tavistok Publication, 1986, hal. 31-39.

[24]Tengok Leo Suryadinata, *Nationalism and Globalism*, Singapore: Institute of Southest Asian Studies, 2000, hal. 344-355.

[25]Lihat penjelasan Harvey tentang perjalanan ruang waktu yang terus ditekan, peralihan fordisme menuju *flexibel accumulation*, dan bangunan dari model "Le Coboucerian" hingga model-model sekarang. Semua diorientasikan untuk percepatan waktu dan runtuhnya ruang, atau dengan kata lain penyumbatan ruang dan waktu" dalam bukunya, *The Condition of Postmodernity: An Equiry into the Origin of Cultural Change*, Cambridge: Blackwell, 1995, hal. 140-160.

Melebur dalam Pusaran Ruang dan Waktu

Bosman Batubara : Mahasiswa Teknik Geologi Fak. Teknik UGM angkatan 2000, Koordinator Departemen Aksi Sosial dan Jaringan PMII Cabang Sleman Periode 2003-2004.

Sucilah dia yang mendapat kilau kemenangan
arangan bunga berdarah dikalungkan
kening dan pelipis
a yang segera sesudah putaran tarian
ada dalam pelukan seorang gadis
andaikan aku di depan kekuatan roh tinggi
pesona, tercabut dan tenggelam ke situ
oethe-Faust)

Anak dan Horison

Laksana horison langit dan bumi dalam tatapan seorang anak di senjakala. Ketika si anak (manusia) memandang horison (nafsu) di puncak bukit sana, terpikir olehnya, "Andai aku ke sana, 'kan kugapai horison," dan dia pun bergerak menuju bukit dengan kaki-kakinya (teknologi). Begitu sampai di puncak bukit, horison sudah pindah, berada nun jauh di depan, di pematang cakrawala. Si anak pun merakit gantole, mencoba melayang menggapai horison yang berada di pematang. Tapi, ketika angin lelah mengambangkannya, sadarlah ia, bahwa horison selalu saja sudah pindah lebih jauh. Pantang menyerah, ia rakit pesawat capung, rakit pesawat jet, rakit pesawat secepat suara, *toh* tetap saja horison tak pernah mampu dirabanya. Horison adalah batas yang berlari linier dengan kecepatan siapa mendekatinya.[1]

Teknologi yang lahir dari semangat modernitas Barat selalu berpegang teguh pada kata-kata kunci rasionalitas, efektivitas, dan efisiensi, seperti selalu menimbulkan kehausan-kehausan pada pemujanya. Dalam lakon berjudul *Faust*, karya Goethe, terlukis bagaimana sosok manusia Barat yang begitu memuja dan mengagungkan ilmu pengetahuan dan teknologi di atas segalanya, terpersonifikasikan dalam diri Faust. Faust, atau sering disebut Faustus atau Doktor Faust, konon pernah hidup di Jerman pada abad ke-16. Atas nama ilmu pengetahuan, dan cintanya kepada si perawan bernama Margarete, Faust rela menghambakan jiwanya pada Mephistopheles, si setan.[2] Faust yang awalnya disenangi masyarakat karena sangat menguasai ilmu pengetahuan–Faust memahami filsafat, hukum, kedokteran, juga teologi–berbalik arah, menjelma menjadi sebuah tragedi besar umat manusia tatkala ia bergaul dengan Mephistopheles.

Mephistopheles mengajarkan Faust perspektif penting tentang pembangunan dan kemajuan, yaitu bila manusia ingin mencapai sesuatu yang besar di dunia ini–kemajuan teknologi, pencapaian sains, dan kemajuan ekonomi–maka ia harus menghayati konsep kecepatan (*speed*). Ia harus mampu berlari dan berlari; ia harus mampu mengejar dan tak terkejar. Siapa dapat menaklukkan waktu, dialah yang menang.[3] Bukankah peribahasa "waktu itu uang" adalah bawaan lahirnya. Di sini, diskursus yang disodorkan Marx tentang kelas borjuis dan proletar seolah bertransformasi menjadi kelas lajak (cepat), berseberangan dengan kelas yang kasip (lambat) dan digilas pedang waktu.

Beranjak dari dua kisah di atas, penulis bermaksud menunjukkan perjalanan pemikiran manusia mengenai konsepsi ruang dan waktu, dari yang konvensional hingga era *cyberspace* dewasa ini. Dan, guna sedikit menambah efek dramatis tulisan, penulis taburkan bumbu-bumbu penyedap di sana-sini.

Pertama-tama, penulis hadirkan lacakan atas jejak-jejak usang ilmu pengetahuan kita, dengan sedikit menyelipkan kisah persetubuhan antara teknologi industri dengan semangat kapitalisme yang menyebabkan dengannya dalam dunia *hiperrealitas*.[4] Bahasan-bahasan berikutnya adalah–yang menurut hemat penulis–permasalahan paling mendasar yaitu penggal-penggal persepsi manusia terhadap konsepsi ruang dan waktu. Seterusnya, untuk memahami dalam

konteks ke-Indonesiaan-nya penulis mengambil konsepsi ruang dan waktu versi Jawa sebagai sampel. Tulisan akan diakhiri dengan mencoba memberikan sketsa etika guna sedikit saja "menjinakkan" nafsu manusia, terutama nafsu yang sudah terinstitusikan.

Manusia, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi

Nenek moyang kita, manusia purba yang tinggal di gua-gua, menghadapi realitas yang memaksa untuk memikirkan solusi berbagai masalah hidupnya. Mereka berpikir, bermain-main dalam ranah ilmu pengetahuan, meski belum bisa melakukan *itemizing* dengan baik. Selanjutnya merekapun berkreasi. Diciptakan api untuk memanaskan badannya, tombak untuk berburu, sampan untuk mengarungi sungai, dan pinisi untuk menyeberangi lautan, dan seterusnya entah apa lagi. Jadi, pada tahapan praktis ini manusia sebenarnya sudah bermain-main di wilayah teknologi untuk melengkapi dirinya untuk menggapai hal-hal yang sebelumnya sulit dilakukan.

Pada hemat penulis, kita harus cermat bahwa teknologi (dalam konsep ruang dan waktu manusia purba) bergelora pada level terbawah: sekadar jembatan pengantar menembus mekanisme "*survival of the fittest*", sebatas memenuhi kebutuhan.

Penemuan ilmu-ilmu alam tadi diikuti dengan berkembangnya ilmu-ilmu sosial sebagai bayi yang lahir dari rahim interaksi antarmanusia. Ketika bergaul dalam dan antarkelompok, berkembanglah ilmu sosiologi. Kebutuhan saling menukarkan barang menyebabkan ditemukannya mata uang: ilmu ekonomi.

Dasawarsa belakangan ini ditandai oleh revolusi informasi yang semakin memperteguh semangat kapitalisme. Para produsen barang dengan semena-mena mengkonstruksi pola pikir masyarakat. Barang dagangan dikemas sedemikian rupa, sehingga selalu lekat dalam imaji massa. Perlahan, beda antara kebutuhan dan keinginan dipertipis, diperkabur sampai hilang sama sekali. Seorang mahasiswa tidak akan pernah bisa mengerti, apakah dia benar-benar butuh ponsel, ataukah cuma sekadar terpengaruh gaya hidup konsumtif.

Herbert Marcuse (1963) mungkin termasuk salah seorang yang menyadari pembalikan logika yang terjadi dalam pola-pola produksi ini. Barang dan jasa yang awalnya diproduksi untuk memenuhi kebutuhan, oleh industri dalam kapitalisme maju (*advanced capitalism*) dibalik menjadi sesuatu yang mesti dihabiskan: kebutuhan diciptakan agar produk segera habis dikonsumsi.[5]

Sejak mulainya kisah cinta segitiga antara ilmu pengetahuan, teknologi dan ekonomi, sepertinya peradaban memang digiring memasuki lorong-lorong panjang labirin yang semakin miskin makna. Temuan-temuan di bidang ilmu pengetahuan memaksa pencarian bentuk dan manfaatnya dalam wilayah teknologi. Pengejawantahan dalam bidang teknologi memacu produksi barang-barang ekonomi. Selanjutnya, kapital hasil penjualan barang-barang ekonomi ini mendorong digebernya proyek-proyek penelitian dalam ilmu pengetahuan yang sepertinya makin hari tingkat sofistikasinya makin tak terkira. Demikian seterusnya: sebuah siklus tak bertepi.

***Cyberspace*: Wujud Teknologi Tanpa Batas**

Barangkali perenungan yang kurang lebih sama, menyebabkan Prof. T. Jacob sejak dini mengimbau kita semua,

> *"Jika kita sudah mengetahu ilmu (apa, bagaimana) dan teknologi (dapat dijadikan apa), maka kita wajib naik ke tahapan etika (bolehkah, baikkah), karena kalau tidak, teknologi akan menjadi binatang buas yang siap menerkam kita. Etika perlu untuk memberi bingkai, pagar, rambu-rambu dan pembimbing kita dalam mengarungi hidup bersama ilmu dan teknologi."*[6]

Dewasa ini, konsep-konsep usang yang dulu selalu menjadi lubang hitam misteri terlampaui sudah. Bayangkan, cuma dengan modal tiga ribu rupiah dalam waktu satu jam, kita bisa bercengkerama dengan seorang sahabat yang berada nun jauh di bagian belahan bumi balik. Dua misteri teringkus sekaligus–misteri jarak (dalam tingkat sofistikasi yang lebih kompleks: ruang) dan misteri waktu, mengerut dan tertembus dengan satu paket instrumen teknologi bernama komputer *cum suis*.

Banyak hal lain yang juga ikut mengerut dan tertembus dengan paket instrumen teknologi bernama komputer dan kawan-kawan sebagai ikon budaya simulasi, informasi dan komunikasi massa.[7] Peristiwa jual-beli yang dulu menjadi salah satu media bertukar informasi dan gagasan dalam agora-agora di Yunani kuno, termampatkan dalam tombol-tombol *keyboard* di kamar kita. Ekonomi menjadi *virtual*, tidak perlu lagi wujud fisik barang yang akan dan sedang dipertukarkan. Semuanya sudah berubah menjadi angka-angka digital: menghipnotis, dan bisa mengendalikan dinamika ekonomi sebuah negara.

Logika modernitas jugalah yang telah mengajarkan banyak hal kepada kita. Di antaranya, rasionalisasi dan komersialisasi apapun yang mungkin. Segala sesuatunya diubah menjadi komoditas, benda-benda produksi, benda-benda jualan. Pada layar berbagai stasiun televisi bisa kita saksikan, entah berapa kali dalam seminggu, jin–

terus terang salah satu makhluk yang ditakuti penulis–
rang dijual dilayar televisi, menjadi hiburan. Dan sepertinya,
rakat gandrung menontonnya. Bersamaan dengan itu tentu
sang jin (atau hantu) akan kehilangan daya pembuat takutnya.
imana kita akan takut lagi, kalau setiap minggu, entah berapa
dia menjadi akrab dengan kita. Bahkan tak jarang kita
wakan di layar kaca di rumah-rumah, bersama seluruh keluarga
nta.

Dalam dunia *hiper-modern*, segalanya jadi lebih dahsyat.
unikasi, uang, modal, tontonan, produk, dan seks menjadi
a-benda yang seolah keluar dari logika dialektisnya, dan
asuki suatu orbit putarnya dengan cepat, tanpa pernah
entuhan dengan kondisi yang riil.[8] Hal ini seolah digayung-
buti oleh fenomena globalisasi yang menyeruak tanpa kendali.
ngkan, seorang pialang saham di lantai bursa bisa mendapat
ng yang berlipat-lipat tanpa pernah memegang lembaran atau
-koin mata uang. Cukup memainkan tombol-tombol, para
ng saham menjadi kaya tanpa kerja keras. Modal semakin
ggumpal dan gumpalan semakin terkumpul. Modal tersebut
pernah bersentuhan dengan kegiatan ekonomi secara riil.
ka ekonomi telah bergeser dari logika pasar menjadi logika
olasi, gila, "dunia yang terlipat," kata Yasraf.

Informasi menjadi sesuatu yang mahal dan diburu orang, karena
mengetahui informasi berarti dia semakin dekat dengan uang.
memegang teknologi berarti dia semakin mungkin untuk
han. Proses cerita dan berbagi menjadi sekedar memandangi
ol-simbol yang bermunculan di layar monitor.

Proses senggama dengan segala seni dan tekniknya, yang
nya sakral dan seremonial, bertransformasi pada sebagian orang
jadi cuma kegiatan persentuhan jari-jari tangan dengan tombol-
bol yang penuh dengan imajinasi seksual tinggi pada *keyboard*
mputer.

Begitulah, hembusan peradaban yang semakin menjagat
ertinya menghela, menyeret, menghantar, menghempaskan,
empatkan manusia dalam sebuah pojok misteri yang penuh
gan sengkarut gelombang-gelombang informasi dan
dakjelasan posisi akibat jungkir-baliknya konsep ruang dan
ktu konvensional.

Informasi menjadi sesuatu yang mahal dan diburu orang, karena siapa mengetahui informasi berarti dia semakin dekat dengan uang. Siapa memegang teknologi berarti dia semakin mungkin untuk bertahan.

Beberapa Konsepsi Barat tentang Ruang dan Waktu

Persepsi terhadap ruang dan waktu diyakini menjadi salah satu
mber energi bagi dinamika ilmu pengetahuan dan peradaban
nusia. Tidak bisa tidak, ruang dan waktu menjadi kata kunci
am hampir semua perdebatan ilmu pengetahuan, tidak peduli
u-ilmu eksakta, pun non eksakta (mengikuti oposisi biner untuk
metakan ilmu pengetahuan; bukan berarti penulis sepakat
penuhnya).

Daniel Bell (1978), dalam bukunya *The Cultural Contradictions
Capitalism*, mengatakan bahwa beberapa varian gerakan dalam
dernisme mengantarkan manusia kepada konsepsi dan logika
ng lain terhadap terhadap ruang dan waktu. Pengorganisasian
ng menjadi problem estetik pada pertengahan abad ke-20,
agaimana waktu menjadi problem estetik tersendiri pada dekade
rtama di abad yang sama.[9]

Penelusuran terhadap konsepsi ilmu-ilmu tentang ruang dan
ktu bisa kita awali dari konsepsi dalam dunia ilmu fisika.
nsepsi para fisikawan tentang ruang dan waktu berawal dari

Galileo (1564-1642), sebab pada masa-masa sebelumnya, waktu belum begitu menonjol sebagai besaran pokok. Walaupun eksperimen yang dilakukan Galileo cenderung terpusat pada wilayah pemikiran, dia sudah melakukan pengukuran waktu. Galileo menyatakan waktu secara matematis sebagai jarak (dan ingat, jarak adalah pasal mula dari ruang).

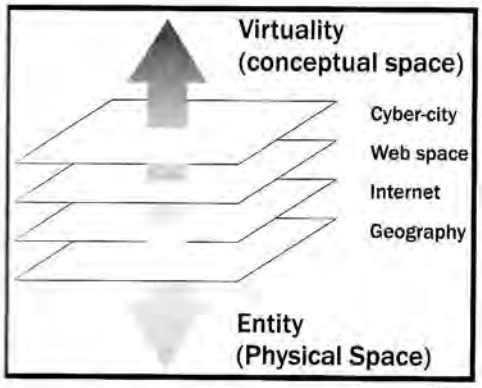
Oleh Isaac Newton (1642-1727) dan para Newtonian, waktu dipandang sebagai tempat terjadinya semua drama yang senantiasa berubah dalam fisika, akan tetapi mediumnya itu sendiri (sang waktu) tidaklah berubah. Dia tetap sebagai matra yang terpisah dan berbeda dari ruang. Waktu, sebagai matra tersendiri, juga tidak ada hubungannya dengan materi, mutlak, dan terus-menerus mengalir dengan tunak (konstan) dari masa lampau, melalui masa kini, dan menuju ke masa depan.[10] "Waktu yang absolut, sejati, dan matematis," tulis Newton, "adalah sendirian, dan dengan hakikatnya sendiri secara keseluruhan, tanpa memperhatikan apapun diluar dirinya."[11] Tahapan alam semesta bagi Newton adalah ruang matematis trimatra dari geometri klasik Euklides. Ruang ini ananta (*infinite*), berbeda dari ruang Aristoteles yang terbatas pada pengalaman-pengalaman empiris, dan lain pula dari ruang Galileo, sebab Galileo cuma menerima jagat yang anta (terbatas).

Kehadiran Teori Relativitas Einstein (1879-1955) ternyata membawa suatu *coup de grace* (tikaman yang mematikan) bagi bumi tempat berpijak Newton. Teori Kenisbian (Relativitas) merontokkan kemutlakan ruang dan waktu dunia Newton. Bagi penganut Teori Kenisbian, ruang dan waktu adalah sesuatu yang nisbi, tergantung posisi duduk atau berdiri yang diambil pengamat dalam membedah soalan-soalan.[12] Ruang dan waktu membentuk kontinum tersendiri sebagai ruang-waktu. Menurut teori Einstein, baik ruang maupun waktu merupakan konsep relatif, yang direduksi menjadi peran subjektif elemen-elemen bahasa yang digunakan oleh pengamat tertentu untuk menggambarkan fenomena alam. Untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai fenomena yang melibatkan kecepatan cahaya, suatu kerangka "relativistik" harus digunakan, kerangka yang menggabungkan waktu dengan ketiga koordinat ruang dan menjadikannya koordinat keempat yang ditentukan secara relatif oleh pengamatnya. Dalam kerangka semacam itu, ruang dan waktu terkait erat dan tak terpisahkan. Dalam fisika relativistik, kita tidak pernah dapat berbicara tentang ruang dengan melupakan waktu, dan sebaliknya.[13]

Ruang dan waktu bagi para fisikawan sedikit berbeda dengan pemahaman para geologiwan. Walaupun secara filosofis mungkin sama, yaitu sama-sama berbicara tentang drama-drama fisika, akan tetapi berbeda pada pijakan historis dalam memaknai waktu. Bagi geologiwan, waktu sering diasosiasikan dengan ratusan dan ribuan tahun. Sedangkan fisikawan sering berhubungan dengan waktu dalam hitungan detik, apalagi dalam mekanika kuantum yang merupakan anak kandung Teori Kenisbian. Bagi geologiwan, ruang termanifestasikan dalam bentuk luasnya sebaran lateral suatu material sedimen pada lapisan-lapisan batuan yang terendapkan beribu-ribu tahun silam, sementara waktu dalam bentuk ketebalannya. Artinya, makin tebal sedimen, maka

...tu yang habis untuk mengendapkannya pun ...akin banyak (ini dengan asumsi varian-varian ... seperti suplai material sedimen, dianggap ...).

Konsep ruang bagi ilmu-ilmu kebumian yang ... mungkin menjadi sedikit jelas dengan ...cermati bagan perkembangan ruang (*space*) ...kut.



...erkembangan pemikiran tentang ruang, diawali ... konsep konvensional tentang ruang, sampai ...sep mutakhir yang mengandaikan bahwa ruang ...uma ada secara konseptual.
...iambil dari http://www.casa.ucl.ac.uk/naru/ ...0330/index_old.html

...ada konsepsi konvensional, ruang dalam arti ...grafi memiliki bentuk-bentuk fisik dan ...upakan dunia yang riil (*real world*), sekaligus ...adi basis yang jadi pedoman pengertian untuk ...epsi-konsepsi ruang yang berkembang ...kutnya. Konsepsi berikutnya tentang ruang, ...dai dengan munculnya internet disertai ...ngkat-perangkatnya seperti pendistribusian ...r dan klien, satelit berbasis jaringan, dan ...logi informasi yang berkembang cepat. Pada ...tan *webspace* sampai *virtuality* secara ...han pembentukan konsepsi baru tentang ruang ...kin jelas arahnya ke ruang yang cuma ada ...m pikiran dan imaji manusia. Tapi ia ada, nun ...ana.

...ebenarnya perkembangan itu dimulai ketika ...ertian ruang dalam tingkat yang paling dasar ...grafi) mulai bergerak menuju pengertian ruang ...n internet. Pada tingkat pengertian ruang ...l, kita tidak menemukan lagi entitas-entitas ... seperti yang ada dalam pengertian ruang ala ...grafi. Bahkan peta-peta pun yang menandai era ...ertian ruang ala geografi sudah berubah ...udi peta-peta dalam bentuk visualisasi. Dodge ...) dalam *An Atlas of Cyberspace*, berbicara ...k tentang hal tersebut.[14]

...ita melangkah ke konsepsi ruang dan waktu di ... ilmu-ilmu sosial-humaniora. Mungkin akan ...asyikkan kalau dimulai dari diskursus tentang ruang dan waktu yang ditawarkan oleh seorang geografer Marxis, David Harvey,[15] sebagai jembatan penyambung untuk paparan Anthony Giddens tentang hal yang sama.

Sebagai seorang Marxian, bagi Harvey, konsepsi ruang dan waktu tidak mungkin kita pandang secara objektif, lepas dari proses-proses material. "Tentunya ini bukanlah sebuah kesimpulan yang baru," Harvey menambahkan, "akan tetapi merupakan kelanjutan dari hasil terpenting pemikir-pemikir sebelumnya seperti Dilthey dan Durkheim."[16] Bergerak dari perspektif materialis tentang konsepsi objektif ruang dan waktu, Harvey merasa perlu untuk memahami akibat-akibat yang timbul dalam kehidupan sosial manusia sebagai hasil proses dan praktik material. Kapitalisme terus-menerus merevolusi cara-cara produksinya dalam dunia global. Pandangan kapitalisme yang selalu berubah ini juga menyebabkan timbulnya perubahan konsepsi terhadap ruang dan waktu.[17]

Kompresi ruang-waktu (meminjam bahasa Harvey)[18] ini diawali dari era penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg (1455), yang seolah meringkus komunikasi manusia menjadi sebuah buku dan benda-benda cetakan lainnya, seperti surat kabar, dan alkitab. Sebagai contoh, awal abad ke-16, di Eropa telah diproduksi 20 juta jilid lebih barang cetakan. Antara tahun 1500 sampai tahun 1600, jumlah buku yang dicetak mencapai 150 juta sampai 200 juta.[19] Harus diakui bahwa penemuan mesin cetak ini memegang peranan penting bagi persepsi manusia terhadap konsepsi ruang dan waktu. Dengan ditemukannya mesin cetak, yang berarti diikuti produksi benda-benda hasil cetakan, maka dengan sendirinya penyebaran diskursus ilmu pengetahuan bisa semakin intens dan cepat menembus trimatra ruang.

Hal penting berikutnya adalah teknologi transportasi. Kompresi ruang-waktu bagi Harvey dimulai sejak pertengahan abad ke-19, yaitu ketika kekuatan kapitalisme semakin terus-menerus memperluas pengaruhnya. Pergeseran konsepsi terhadap ruang dan waktu telah melahirkan modernisme berikut instrumen-instrumennya. Oleh teknologi transportasi, ruang semakin dinihilkan terhadap matra waktu. Bayangkan, kalau selama rentang waktu antara tahun 1500 sampai tahun 1600, dunia telah menjadi lebih kecil 70 kali sebagai akibat dari meningkatnya kecepatan sarana transportasi. Pada tahun 1500, kecepatan kereta kuda dan kapal layar hanyalah sekitar 10 mil/jam, maka pada tahun 1960 kecepatan pesawat jet penumpang sudah mencapai 700 mil/jam.[20] Dan bila dibandingkan dengan kecepatan pesawat hipersonik X-43A milik Amerika yang dapat mengudara dengan kecepatan 8.000 km/jam atau setara dengan kurang lebih tujuh kali kecepatan suara, artinya dunia telah mengecil 497 kali

dibandingkan pada abad ke-16.[21]

Menjadi tegas bahwa sebenarnya tidak terjadi perubahan mendasar secara fisik pada bagian-bagian bumi dan jagat, akan tetapi konsepsi manusia terhadap ruang dan waktu-lah yang berubah. Sehingga seolah-olah terjadi penyempitan pada planet biru ini. Contoh lain yang bisa Anda bayangkan adalah perjalanan ibadah haji dari tanah air. Zaman nenek moyang kita dulu, untuk menjadi seorang haji membutuhkan pelayaran yang lama, konon sampai sembilan bulan. Bandingkan dengan kondisi sekarang. Dalam hitungan jam, seorang Madura sudah bisa menjejakkan kakinya di bumi Saudi. Ruang semakin menyempit terhadap waktu.

Intensifikasi pengalaman manusia terhadap kompresi ruang dan waktu mengalami perkembangan yang luar biasa seiring berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi, berupa penemuan mesin cetak, diikuti penemuan-penemuan lanjutan seperti televisi, dan yang paling mutakhir, penemuan internet dan segala turunannya.

Ternyata konsepsi yang berbeda terhadap ruang dan waktu, juga menyebabkan perbedaan formasi sosial yang terbentuk dalam struktur masyarakat. Hubungan antara konsepsi masyarakat yang berbeda terhadap waktu dan model formasi sosial mereka disajikan dalam tabel berikut, dari Harvey yang mengutip Gurvitch (1964).[22]

Relasi konsepsi waktu dengan formasi sosial

Tipe	Tingkatan / Mutu	Bentuk	Formasi Sosial
Cenderung abadi (*enduring*)	**Ekologis**	Waktu yang terus menerus di mana masa lalu diproyeksikan pada masa sekarang dan masa depan; Mudah dikuantifikasi	Kekeluargaan dan grup-grup lokal (sebagian masyarakat pertanian dan masyarakat dengan struktur patriarkhal)
Waktu yang *meninabobokan* (*deceptive*)	**Masyarakat teroganisir**	Terasa panjang dan derasnya lama, secara tiba-tiba bisa timbul krisis dan keterputusan antara masa lalu dan masa kini	Kota besar dan publik politik; masyarakat kharismatik dan teokrasi
Waktu yang teratur (*erratic*)	**Aturan sosial, sikap kolektif**	Tidak beraturan dan cenderung mengaksentuasi keunggulan masa kini terhadap masa lalu dan masa depan	Publik non politik (gerakan sosial dan pengikut mode); kelas masyarakat yang masih pada tahap proses pembentukan
Waktu yang berulang (*cyclical*)	**Kumpulan mistikal**	Masa lalu, kini dan mendatang diproyeksikan ke segata hal yang mengaksentuasi perubahan yang berlanjut; terjadi pengurangan kebetulan	Astrolog; masyarakat primitif yang masih percaya pada keunggulan mitologi, mistik, dan ilmu magis
Terlambat (*retarded*)	**Simbol-simbol sosial**	Masa depan ditarik ke masa kini, segala sesuatunya cepat ketinggalan zaman	Komunitas dengan simbol soslalnya; serikat pekerja profesional dan feodalisme

Bagi Anthony Giddens, waktu dan ruang memegang posisi sentral dalam Teori Sturkturasi-nya. Sturkturasi adalah proses bagaimana praktik-praktik sosial menjadi suatu struktur, memang hanya bisa terjadi dalam lintas ruang dan waktu.[25] Bagi Giddens ruang dan waktu turut membentuk suatu kegiatan sosial, oleh karena itu ia mengkritik bebarapa teori sosial yang tidak memperhatikan temporalitas dan spasialitas tingkah laku sosial. Waktu-ruang juga merupakan tempat melintasnya sistem-sistem sosial atas dasar mekanisme sistem sosial dan integrasi sistem. Integrasi sistem yang dimaksud Giddens adalah hubungan timbal-balik antara pelaku individual atau kelompok dalam rentang waktu yang diperluas. Waktu-ruang yang ditransfigurasikan, maksudnya di balik setiap usaha manusia yang menghasilkan distansiasi waktu-ruang, reproduksi praktik-praktik sosial, dan refigurasi pengalaman waktu, tersirat suatu kerinduan manusia untuk mengubah dan mengatasi ruang dan waktu, agar menjadi lebih dari semula, seperti tampak pada usaha manusia untuk mengolah, mengubah, dan mengatasi *nature* menjadi *culture*, *chaos* menjadi *kosmos*.[24]

Konsepsi Ruang dan Waktu Versi Jawa

Pembahasan tentang konsepsi masyarakat Jawa[25] tentang ruang dan waktu bisa kita telusuri dari peribahasa *alon-alon waton kelakon* (perlahan asal bisa kesampaian). Dalam kata pelan, tersirat makna tentang kecepatan. Sementara dalam rumusan-rumusan fisika, kecepatan merupakan hasil bagi antara jarak terhadap waktu. Ingat kembali bahwa jarak adalah sebuah cikal-bakal ruang (trimatra) bermatra tunggal. Jadi, dengan memangkat-tigakan jarak kita akan menemukan trimatra ruang dalam konsepsi masyarakat Jawa.[26]

Menurut hemat penulis, konsepsi yang berbanding terbalik dengan konsepsi ruang dan waktu Jawa tercermin dalam peribahasa *time is money*-nya peradaban yang menjadi sumber modernitas dan teknologi.

Jika penulis mempertemukan dua konsep di atas (Jawa dan Modernis), pada satu ekstrem, *time is money* sangat akrab dengan kompetisi dan hal-hal yang serba cepat, rasional dan efisien. Sementara pada ekstrem lain, *alon-alon waton kelakon* tampak cenderung defensif terhadap sesuatu yang sifatnya mengandalkan kecepatan. Ia lebih senang yang

...han dan gotong-royong. Sutan Takdir Alisjahbana adalah salah ...ang intelektual lampau kita yang lumayan getol menyoal ...lah ini. Secara radikal-lantang dalam polemik kebudayaannya ...an dr. Radjiman dia berseru:

Bangsa kita berabad-abad koerang memakai otaknja, koerang ... koerang materialisme. Dalam hal intelect berabad-abad ...sa kita parasiteren hidoep seperti benalu pada masa jang silam. ...sa kita tiada mengasah otaknja, tiada beroesaha mendapat ...n sendiri, ia mendjadi manusia *sleurmens* (manusia rutin ...).[27]

...etikan di atas merupakan akumulasi ungkapan kekecewaan ... Takdir terhadap perbedaan pandangan hidup yang sangat jauh ...eda antara bangsa kita dibandingkan bangsa-bangsa Barat ... hal ilmu pengetahuan. Polemik itu memang terjadi di zaman ...u, tepatnya tahun tiga puluhan, akan tetapi cengkeraman ...insinya masih terasa mengungkung diskursus intelektual kita ...i sekarang. Atau, dengar juga pendapat Dr. S. de Jong dalam ...nya *Salah Satu Sikap Hidup Orang Jawa*:

Secara teoritis rasionalitas diterima, karena logis tidak ada jalan ...in. Tetapi dalam sikap hidup Jawa rasionalitas tetap merupakan ...ebuah unsur yang asing. Di pulau Jawa pandangan yang secara ...ndamental menghargai kemajuan manusia secara material tak ...ernah digemari seperti di Barat. Itulah sebabnya terjadi ...emacetan ekonomis dan kegagalan banyak proyek ...embangunan. Dan gagal pulalah impian ahli-ahli ...embangunan yang berpikir secara Barat..."[28]

...epas dari bias Barat yang terdapat pada petikan pertama dari ...r. dan bias wacana pembangunanisme pada petikan kedua dari ...ng, serta lepas juga dari diskursus-diskursus kemungkinan ... *indigenous knowledge* yang banyak dipentaskan oleh ...an posmodern atas nama paralogi, satu hal harus kita akui ...n kepala dingin, jujur, dan ksatria, bahwa memang nalar dan ...gat modernisme yang telah melahirkan teknologi merupakan ... asing dalam peradaban kita (terutama Jawa).

...imana Menyikapinya?

...benarnya, Indonesia sudah memiliki guru ketika harus ...ggungan dengan sesuatu yang cukup asing dengan ...aman peradabannya pada tahun '70-an. Teknologi (dalam ...rtian spasial dan temporal ketika itu tentunya) di kala itu ...ma sebagai suatu entitas yang sepertinya mau tak mau harus ... oleh Indonesia. Hal tersebut berhubungan erat dengan ...-tujuan dan orientasi pembangunan pada waktu itu. Tuntutan ... menjawab tantangan di abad XX seperti pertahanan dan ...an negara, pertambahan penduduk, kemiskinan, rendahnya ...si pangan dan sandang, perumahan, dan lain-lain, membuat ...tua kita memutuskan untuk berteknologi.[29]

...aknya sebuah entitas yang lahir dari sebuah kontinum ...ban, teknologi tidak (dan tak akan pernah) netral. Teknologi ...gi sekadar perpanjangan nalar dan akal manusia seperti yang ...da permulaan tulisan ini, tetapi dia sudah menjadi mainan di ... orang-orang yang punya kuasa. Ambil contoh, di tangan ...yang berpikir tentang kemanusiaan, teknologi kenukliran bisa ...h menjadi energi listrik yang akan menerangi banyak rumah ...duk. Tetapi sebaliknya, di tangan seorang penguasa yang

Bangsa kita berabad-abad koerang memakai otaknja, koerang egois, koerang materialisme. Dalam hal intelect berabad-abad bangsa kita parasiteren hidoep seperti benalu pada masa jang silam. Bangsa kita tiada mengasah otaknja, tiada beroesaha mendapat pikiran sendiri, ia mendjadi manusia *sleurmens* (manusia rutin malas)

dr. Radjiman

lalim, teknologi kenukliran akan berubah menjadi bom atom!

Teknologi juga bukan sesuatu yang lepas begitu saja dari logika dasar yang melahirkannya. Misalnya, kita beli perangkat keras (*hardware*) komputer buatan pabrik luar negeri dan membawanya ke Indonesia. Bersamaan dengan komputer yang kita bawa, ikut terbawa juga logika dasar yang bekerja di tempat dia dilahirkan. Untuk menghidupkan komputer kita perlu listrik, untuk listrik kita perlu sumber energi. Untuk mengoperasikan komputer kita butuh *software-software* yang dibuat di mana si *hardware* dibuat. Beberapa hal terakhir inilah yang penulis maksud sebagai entitas-entitas lain yang berasal dari logika dasar yang telah melahirkan si *hardware* tadi. Dan hal-hal seperti ini akan selalu menimbulkan ketergantungan bagi pemakai yang belum bisa membuat sendiri.

Di tahun '70-an mungkin kita masih sedikit beruntung, meski ternyata sekarang pola pembangunan yang dianut tetua kita pada waktu itu dikritik di sana-sini–ingat kritik terhadap pembangunanisme–karena wujud teknologi yang kita adopsi pada waktu itu. Realitas dan tantangan yang berbeda sekarang sudah terhampar di hadapan kita.

Peran negara yang sepertinya semakin terpangkas oleh proses globalisasi yang semakin memondial, pada saat yang bersamaan, tidak begitu jelas mana yang menjadi pemicu dan mana yang dipicu. Apakah proses globalisasi yang menjadi tanah-tumbuh teknologi informasi, atau teknologi informasi yang menjadi sangkar globalisasi, atau jangan-jangan keduanya seperti kasus simbiosis mutualisme *lichenes* antara jamur dan alga.[30] Dan menjelmalah di hadapan kita teknologi informasi yang menyeruak dan menjalar bebas ke mana-mana menembus sendi-sendi masyarakat kita, sampai ke lapisan-lapisan struktur konsentris terdalam.

Sekarang *keyword* dari faktor produksi sudah berubah, dari yang sebelumnya berupa kapital dan mesin-mesin, berganti menjadi kecepatan (*speed*) dan informasi. Permasalahannya adalah berapa persen sajakah dari masyarakat kita yang bisa memiliki kecepatan, baik itu dalam pengertian kecepatan transportasi pun kecepatan dalam pengertian akses terhadap informasi yang salah satunya difasilitasi oleh internet. Data yang ada menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia memang mengalami kenaikan 300% sejak tahun 2000 sampai tahun 2004, yaitu tumbuh dari 2 juta *user* menjadi 8 juta *user*. Jika dihitung dari total jumlah penduduk Indonesia sebanyak 221.777.700 jiwa, berarti pengguna internet hanya 3, 6 % dari total keseluruhan penduduk.[31] Itu artinya (minoritas) sebanyak inilah yang akan menjadi kaum borjuis, dan sisanya akan menjadi (mayoritas) proletar karena ketidakmampuan mengakses informasi tadi. Kejomplangan kuantitas ini akan semakin menggila.

Kita harus memikir ulang penjalaran yang menggila dari teknologi informasi ini. Bukannya kita harus menolak teknologi, karena *toh* bagaimanapun juga bangsa kita adalah bangsa yang secara kultural merupakan tempat persilangan berbagai macam kebudayaan dunia– *Nusa Jawa Silang Budaya* sebut sejarawan Prancis, Denys Lombard, tetapi kita harus memilah, menyaring, dan mengarahkan dengan baik. Teknologi seperti apa yang kira-kira relevan dengan kondisi masyarakat kita baik fisik dan mental.

Jangan sampai kesalahan model pembangunanisme kembali terulang. Ingat pada saat kita memilih berteknologi pesawat terbang lewat IPTN dahulu kala, yang terjadi teknologi pesawat terbang belum begitu mengakar dalam memori dan nalar kolektif masyarakat kita, akibatnya dia tidak bisa mandiri dan berkelanjutan. Terbukti begitu negara bangkrut, dia juga ikut bangkrut. Seharusnya sebaliknya, negara bangkrut, tetapi teknologi itu harus tetap bisa menyangga dan kalau perlu menarik negara dari keterperosokannya dalam lubang-lubang jebakan krisis ekonomi.

Menurut hemat penulis, salah satu pihak yang memiliki peran signifikan dalam proses pemilahan, penyaringan, dan pengarahan model teknologi yang relevan dengan kondisi fisik dan mental masyarakat kita adalah institusi-institusi pendidikan. Melalui institusi pendidikan seperti universitas, maka peserta didik bisa tetap belajar teknologi informasi, tetapi tidak tercerabut dari basis masyarakatnya. Artinya, tidak melupakan bahwa sebagian besar dari penduduk Indonesia adalah orang yang tidak (belum) bisa mengikuti kencangnya laju dunia yang berteknologi informasi. Melalui institusi pendidikan juga peserta didik dibiasakan untuk selalu berpihak kepada kaum yang lemah dan termarjinalkan.

Dalam novel *Burung-Burung Manyar*, sebenarnya Y.B. Mangunwijaya sudah memberikan rambu-rambu tentang kemungkinan terburuk yang bisa timbul dan merugikan bangsa kita yang belum akrab dengan teknologi informasi. Dikisahkan seorang ahli pemodelan komputer yang bekerja untuk perusahaan minyak *multinational*, Pacific Oil Well Company, Dr. Setadewa. Setadewa mengetahui kesalahan model produksi minyak mentah yang disengaja oleh pihak perusahaan yang sangat kompleks dan memiliki perhitungan sulit. Saking rumitnya pemodelan ini, sehingga hanya bisa dipahami oleh orang-orang yang berkecimpung dalam bidang itu dan memegang posisi penting. Seharusnya pemodelan itu diperiksa oleh orang Indonesia, sayangnya negeri kita belum punya ahli matematika yang bisa memahami rumusan-rumusan

dan *njelimet* seperti itu. Beruntunglah ini. Setadewa bekerja sama dengan, nita, seorang geologiwan utama di kalangan atas, membongkar kesalahan pemodelan itu, khirnya mereka dipecat karenanya.[32] tas sekarang bisa kita lihat berapa banyak tri unggul-pilihan negeri ini yang bekerja erusahaan-perusahaan internasional yang asi di Indonesia. Mereka rata-rata adalah modern yang sudah bisa mengikuti an teknologi yang begitu cepat. annya: seberapa banyak di antara mereka emiliki jiwa dan etika seperti Dr. Setadewa logiwan Janakasmita dalam novel *Burung-g Manyar* Romo Mangun tadi?

inilah peran penting institusi pendidikan agaimana menarik potensi faustus dalam gi. sekaligus tanpa lupa mendorong ke arah an dengan harapan bisa rtemukannya pada sebuah zona bangan etika yang elastis. Kalau peranan itu dimainkan, maka fenomena orde baru dengan ngunanismenya sepertinya akan kembali ng dengan model yang sedikit berbeda. akan kembali timbul korban yang terlalu dengan tingkat kepedihan yang terlalu dalam daerah yang terlalu luas dan dimensi yang terlalu lama.

an kaki]

menghindari "kecelakaan akademis" perlu penulis an bahwa analogi tentang berkejaran dengan horizon ulis dapatkan pada salah satu jilid Tetralogi Pulau Buru ramoedya Ananta Toer, tapi penulis lupa tepatnya jilid yana.

n Wolfgang von Goethe, *Faust*, terj. Agam Wispi, Kalam-Goethe Institute, 1999.

Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-Kekerasan dalam Jagad raya Chaos*, Bandung: Mizan, hal. 70.

genai hiperrealitas, penulis sekilas membaca di Hans ns. *The Idea of Postmodern A History*, London: edge, 1995, hal. 144-158.

mat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, Yogyakarta: ius, 2002, cet. Ke-6, hal. 62.

acob, *Menuju Teknologi Berperikemanusiaan: Pikiran-an Tentang Masa Depan*, Jakarta: YOI, 1995. Lihat pada an V (Iptek dan Peranan Agama) hal. 155. Selanjutnya, setiap penggunaan kata-kata ilmu, teknologi, dan etika tulisan ini, pengertiannya mengacu kepada kutipan at tersebut, yang menurut hemat penulis sudah cukup dijelaskan oleh T. Jacob.

mat Budiman, *Op. Cit.*, hal. 32.

raf Amir Piliang, "Bunuh Diri Hipermodernitas", dalam S no. 01-02 tahun ke-49, 2000, hal. 53-61.

avid Harvey, *The Condition of Posmodernity*, Oxford: kwell Publishers Ltd., 1995, hal. 201.Pada bagian ini, ey membahas banyak tentang pengalaman-pengalaman usia terhadap konsepsi ruang dan waktu, terutama nnya dengan kapitalisme yang semakin berkembang.

ek Wilardjo, "Ilmu: Antara Sikap dan Pengetahuan", dalam *Prisma* no. 3, Maret 1987, hal. 38-51.

[11] Fritjof Capra, *Titik balik Peradaban: Sains, Masyarakat dan kebangkitan Kebudayaan*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1998, cet. Ke-2, hal. 69.

[12] Liek Wilardjo, *Op. Cit.*

[13] Fritjof Capra, *Op. Cit.*, hal. 105-106.

[14] *A Brief History of Cyberspace: Evolution of Information Spaces*, dalam http://www.casa.ucl.ac.uk/naru/2000330/index_old.html

[15] Istilah geografer Marxis ini terdapat pada tulisan Iwan Sudrajat, "Diskursus Posmodernisme Seorang Geografer Marxis", dalam *BASIS* no. 01-02, Tahun ke-49, Januari-Februari 2000, hal. 63-68.

[16] David Harvey, Op. Cit., hal. 204.

[17] *Ibid.*

[18] Tetapi Harvey sendiri berpendapat bahwa kompresi waktu-ruang diawali pada abad ke-19 sebagai akibat majunya teknologi transportasi, yang akan dibahas pada bagian berikut.

[19] Benedict Anderson, *Komunitas-Komunitas Terbayang, Yogyakarta*: Insist Press, 2002, edisi ke-2, hal. 50.

[20] Iwan Sudrajat, *Op. Cit.*

[21] Harian *Kompas* terbitan Senin, 29 Maret 2004, pada foto yang berjudul "Menyala", hal. 2.

[22] David Harvey, *Op. Cit.*, hal. 224.

[23] Martin Suhartono, *Op. Cit.*, hal. 25-33.

[24] *Ibid.*

[25] Patut ditegaskan dan diingat bahwa pengambilan konsepsi masyarakat Jawa terhadap ruang dan waktu ini tanpa disertai prasangka etnisistas. Cuma harus kita akui, secara sadar atau tidak, budaya Jawa memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam pembentukan karakter budaya Indonesia.

[26] Penulis sepenuhnya menyadari bahwa apa yang dilakukan penulis, menganalisa sebuah refleksi orang Jawa "alon-alon" dengan pendekatan fisika yang terlahir dari modernitas barat adalah sebuah kecelakaan epistemologi. Akan tetapi menurut hemat penulis ini menjadi sah, manakala penulis tidak menemukan formulasi konseptual untuk menganalisa "alon-alon" ini dalam struktur episteme Jawa.

[27] Y.B. Mangunwijaya, *Manusia Pascamodern, Semesta dan Tuhan. Renungan Filsafat Hidup Manusia Modern*, Yogyakarta: Kanisius, 1999, cet. ke-5, hal. 111.

[28] *Ibid.*, hal. 117.

[29] Filino Harahap, "Problematik Pemindahan Teknologi di Indonesia", dalam *Prisma* Februari 1975, hal. 3-9.

[30] Simbiosis yang disebut sebagai lichenes merupakan kehidupan bersama antara jamur dan alga, di mana alga memperoleh perlindungan dari kekeringan dan radiasi sinar matahri, sedangkan jamur menerima hasil fotosintesis dari alga: simbiosis mutualisme. Lebih lanjut baca dalam A. Mackenzie (et.al), *Instant Notes in Ecology*, Leeds: BIOS Scientific Publisher Limited, 1998, hal. 130.

[31] Data ini diambil dari situs : http://www.eramoslem.com/br/ns/43/9473,1,v.html, pada artikel yang berjudul "AC Nielsen Net: Pengguna Internet di Indonesia Meningkat 300%", dipublikasikan pada tanggal 6 Maret 2004, pukul 13.20 WIB. Dalam artikel, diterangkan bahwa data penguna internet di Indonesia dikeluarkan oleh Internet World Statistic (IWS) yang melakukan riset berdasarkan data dari AC Nielsen Net Ratings, International Telecomunication Union dan penyedia jasa Internet seluruh dunia.

[32] Y.B. Mangunwijaya, *Burung-Burung Manyar*, Jakarta: Penerbit Djambatan, 1981.

Perjalanan Spiritual di Internet, Mungkinkah?

Salman Nasution: Mahasiswa Jurusan Teknik Fisika UGM angkatan 2000, mantan Sekretaris Jenderal Badan Eksekutif Mahasiswa-Keluarga Mahasiswa (BEM-KM) UGM 2003-2004, juga aktif di HMI Cabang Bulaksumur sebagai Direktur Lembaga Pengelola Latihan Kader (LPL) 2004-2005

"Spiritualitas adalah sejenis transmisi energi antara [illegible] manusia, jika kita dapat menerimanya—[illegible]ena manusia adalah penerima dan pemancar [illegible] waktu yang sama. Inilah yang kami lihat di [illegible]rnet dan peralatan canggih yang ada saat ini—[illegible]wa segala sesuatu bisa menerima dan [illegible]ngirimnya." (*Spiritualitas Cyberspace*, Jeff [illegible]leski, Mizan 1999)

Dunia internet atau *cyber* merupakan sebuah "dunia lain" yang beroperasi dengan basis komputer yang memungkinkan terjadinya [illegible]unikasi dan transaksi informasi/pengetahuan [illegible] waktu yang sangat cepat, dalam hitungan [illegible] dan menit. Kecepatan komunikasi dan [illegible]portasi informasi/pengetahuan telah membuka [illegible]halang yang selama ini menjadi momok di [illegible]a nyata" seperti keterbatasan dalam *spatio-[illegible]oral* (dimensi ruang dan dimensi waktu), [illegible]n keterpisahan jarak dan lamanya informasi [illegible]mpaikan. Dan inilah internet, yang telah [illegible]bentuk ruang-waktu baru yang nir-jarak nir-[illegible]u, yang sering disebut *cyberspace*.[1]

[illegible]suatu jaringan komputer cerdas yang memuat [illegible] kesadaran manusia, tidak lagi melulu [illegible]skan sebagai barang yang bersifat teknis dan [illegible]h dengan istilah-istilah TI (teknologi informasi) [illegible]ti jaringan, superjaringan, *superhighway*, atau [illegible]ya, tapi kini internet juga mampu memberikan [illegible]ti layaknya tenaga dalam, chi, yin dan yang, [illegible]za prana, ruh .... pendeknya, sejenis medium [illegible]tual. Sehingga, Jeff Zaleski, seperti yang dikutip [illegible]us, menganggap internet memiliki kaitan erat [illegible]gan spiritualitas manusia. Kehidupan di [illegible]*erspace* adalah kehidupan tanpa raga, yang ada [illegible]alah pikiran dan perasaan. Karena keterlibatan [illegible]wi sangat minim, maka kehidupan spiritualitas [illegible]ngkungan *cyberspace* ini memang tidak mungkin lengkap. Namun, Jeff Zaleski dan tokoh-tokoh pengasuh web agama yang diwawancarainya, percaya bahwa internet mampu memancarkan pesan atau energi spiritualitas ke seluruh umat manusia. Dengan cara ekstase spiritual di internet, mereka membayangkan situsnya akan memancarkan energi ke seluruh kelompok manusia dengan bahasa yang berbeda-beda. Tak cuma itu, internet tak lagi cuma tempat penyimpanan teks-teks suci. Lebih jauh ia pun telah menjadi ruang tempat orang membangun tempat-tempat suci: masjid, gereja, sinagog, kelenteng, atau biara.

Memang, di ruang maya internet jika kita berselancar secara rutin, niscaya kita akan menemukan makin banyak spiritualis–entah penganut agama-agama yang lazim kita kenal maupun para pengikut aliran *Spitualisme New Age*.[2] Para pengelola *World Wide Web* (www) memberdayakan kekuatan *cyberspace* untuk mentransformasikan peribadahan, organisasi keagamaan, umat beragama, dan bahkan gagasan inti keagamaan. Kaum beriman, teolog, guru spiritual, dan filsuf berupaya keras memahami dan memanfaatkan efek radikal *cyberspace* terhadap agama. Inilah kenyatan yang menunjukkan bagaimana teknologi telah mengubah visi kita tentang spiritualitas, peribadahan, dan kesucian.

Mainstream baru dalam spiritual ini tidak serta-merta dapat diterima luas oleh berbagai kalangan, bahkan benturan pertama datang dari kalangan agamawan sendiri. Ada yang skeptis–kalau tidak mau mengatakan pesimis, walaupun tidak sedikit pula yang bersikap optimis terhadap rintisan dari wajah sintesis teknologi-agama, yang ikut mempengaruhi munculnya corak keberagamaan baru yang kreatif. Buat kalangan yang skeptis, mereka tidak percaya akan adanya spiritualitas si internet, sebab mereka melihat bahwa internet tidaklah cukup memadai bagi suatu kehidupan

spiritual yang sehat. Ditambah lagi, ada beberapa praktek ritual keberagamaan yang tidak bisa diakomodasi oleh internet yaitu keikutsertaan tubuh dalam hidup spiritual.[3]

Mungkinkah terjadi apa yang disebut sebagai spiritualitas *cyberspace*? apakah *cybermosque* akan menyisihkan *real mosque*? apakah jamaah masjid, gereja, dan kuil bakal tergusur oleh jamaah maya? Dapatkah ibadah keagamaan dilakukan melalui layar komputer? Dapatkah kita menemukan dimensi Ilahiah di dunia-terlipat *cyberspace*? Dengan begitu banyaknya situs keagamaan dan spiritual di internet, pertanyaan-pertanyaan di atas menjadi menarik. Akankah suatu saat kelak–entah kapan, internet akan menjadi sarana kehidupan beragama? Hal inilah yang bakal kita eksplorasi lebih jauh dalam tulisan selanjutnya.

Meme dan Teori Akal Universal

Pada tahun 1960-an, Karl Pribram, seorang ilmuwan syaraf dari Universitas Stanford yang terkenal dengan teori otak holografisnya, menemukan penjelasan yang telah lama dicari-cari oleh para ilmuwan otak. Bagi Pribram, seperti ditulis Marylin Ferguson dalam *The Aquarian Conspiracy*, buku yang sudah jadi klasik dalam gerakan spitualisme *New Age*, "ingatan" manusia terekam bukan di dalam neuron-neuron (sel-sel otak), melainkan di dalam pola-pola impuls saraf yang merambah seluruh otak, seperti pola-pola interferensi sinar laser yang merambah seluruh wilayah pelat film. Teori Pribram ini juga menjelaskan bagaimana otak manusia dapat menyimpan begitu banyak ingatan dalam ruang yang begitu kecil. Pernah diperkirakan bahwa otak manusia mempunyai kapasitas mengingat sekitar 10 milyar bit informasi selama masa hidup manusia rata-rata.

Yang mengagumkan adalah kemampuan manusia untuk mengambil informasi yang diperlukan dari gudang ingatan yang amat besar. Sesungguhnya, hal paling mengherankan tentang proses berpikir manusia adalah bahwa setiap butir informasi tampaknya dengan seketika berkorelasi-silang dengan setiap butir informasi lain. Penyimpanan ingatan bukan satu-satunya teka-teki neurofisiologis yang dapat dijelaskan lebih baik dengan model otak Pribram.

Pada tahun 1977, Pribram meramalkan bahwa "sains lunak" pada masa kini akan menjadi titik pusat dari "sains keras" dalam waktu 10-15 tahun lagi. Persis seperti psikologi kognitif, yang dulu pernah dianggap "lunak", kini mengatasi psikologi perilaku (behaviorisme). Ia juga meramalkan lahirnya holisme yang jelas, yakni suatu pergesaran paradigma yang mencakup semua bidang sains.

Ramalan Pribram benar, bahwa kumpulan-kumpulan "ide" yang milyaran itu yang tadinya disimpan di memori otak manusia, kini cukup disimpan dalam "perangkat lunak" memori komputer (*harddisk*). Jika kita berbicara tentang ide-ide, ia seolah analog dengan gen-gen. Bila gen-gen mengalami evolusi karena adanya kekerasaan dan persaingan untuk hidup, dengan akibat gen-gen buruk akan mengalami kematian. Tetapi apakah hal yang sama dapat diperlakukan untuk ide-ide? Apakah ada ide yang bernilai buruk? Jika ide tidak ada yang buruk, maka ide tak pernah mati, tentu hal ini menjadi berbeda dengan gen. Adapun gerak evolusioner pemikiran dalam ide-ide, yang disebut sebagai *meme*, mengarah kepada sejenis eugenik terhadap ideologi. Menurut John Perry Barlow, pengarang *A Declaration of The Independence of Cyberspace*, "meme adalah pola-pola informasi yang memperbanyak dirinya sendiri".[4] Kemampuan memperbanyak dirinya sendiri inilah yang membuat *meme* memiliki kemiripan dengan teori gen-nya Sosiobiolog Inggris Richard Dawkins. Teori *meme* telah luas diterima oleh kalangan ilmuwan "informasi", walaupun tidak sedikit yang melakukan penentangan karena asumsi dasarnya dengan meletakkan kemampuan kapasitas evolusi kepada kehidupan non-organik, yang bagi mayoritas umat manusia itu akan menghilangan kekhasan dan kesucian kehidupan makhluk organik.[5]

Keyakinan akan adanya *meme*, menurut Barlow, "mendorong motif yang nyata bagi segala sesuatu adalah informasi, yang lahir ke dunia untuk menciptakan dirinya dengan bentukan rangkaian informasi yang menyusun nukleotida menjadi susunan yang akurat, dan bahan dasar penyusunnya adalah informasi itu sendiri".[6] Sehingga, analog dengan kode-kode genetika asam nukleat kehidupan organik, kini peralatan lunak komputer seperti CPU menjalankan eksekusi kode mesin, yang analog bagi energi "yang mendorong metabolisme kehidupan organik", sedangkan RAM analog dengan "ruang fisik kehidupan organik".[7] Kecerdasan buatan ini, bisa jadi bukan sekedar bagian dari upaya kreatif manusia untuk melakukan "tiruan kehidupan" atau simulasi kehidupan, tetapi dia telah berubah menjadi "pemunculan kehidupan" dan kehidupan itu sendiri, yaitu "kehidupan digital" dengan jaringan komputer virtual yang dipenuhi oleh makhluk-makhluk digital.

Pandangan kehidupan digital ini merupakan langkah revolusi dalam bidang informasi/komunikasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan umat manusia. Secara manusiawi, tentu pengaruh-pengaruh ini sangat sulit untuk dihindari karena persentuhan manusia dengan *cyberspace* sangat intens di era informasi seperti ini. Makanya menurut Dimitri Mahayana, di masa depan akan ada pandangan tentang "teori akal universal", yang menganggap bahwa akal setiap manusia adalah

festasi dari akal yang sama secara global dan terus-menerus
sukan penyempurnaan secara intelektual maupun material
an prinsip-prinsip akal yang adi-alami: keadilan, keseimbangan,
rcayaan dan lain-lain.[8]

Namun, apakah teori akal universal ini mampu mengantarkan
hagiaan hidup bagi manusia sendiri? Apakah nanti justru
usia akan lebih cenderung untuk mementingkan "dunia dalam"
er world) dirinya yang subjektif, dan tidak terlalu mementingkan
ang terjadi diluar dirinya (*pragmatism*), akan semakin
nnya interaksi langsung antara satu manusia dengan manusia
ya. Nuansa keaktifan manusia yang kreatif akan berubah
adi kepasifan akan banjirnya informasi, dan bukan tidak
kin akan menyebabkan manusia "teralienasi" dari
ungannya. Kepasifan manusia, sebagaimana dijelaskan Erich
m, merupakan salah satu akibat simptom dari seluruh sindrom
sering disebut dengan "sindrom keterasingan".[9] Lantas,
daran manusia macam apakah yang bakal terbentuk dari
tas virtual" ini?

Kesadaran Digital" dalam "Realitas Virtual"

Coba Anda bayangkan, di sebuah ruangan yang ber-AC ada
g yang sedang asyik menonton televisi, di sisi lain ada yang
ng serius menerima telepon, dan di pojok yang satu ada yang
tertawa sedang *chatting* di internet. Terdapat kesan bahwa
a orang ini tidak hanya hadir di ruangan itu saja, tetapi juga di
u tempat yang lain. Orang yang pertama perhatiannya terserap
dalam dunia film yang ia tonton, yang kedua dengan seorang
nnya di telepon dan orang ketiga di *cyberspace*. Itu artinya
a orang tadi tidak berada di ruangan yang sama. Inilah situasi
an beberapa kehadiran (*presence*) sekaligus dalam kenyataan
informasi/komunikasi.

Kompleksitas informasi dalam *cyberspace* telah mendorong kita
k berpikir tentang "pikiran" dan kehadiran dalam suatu cara
g sama sekali baru. Misalnya, ketika seseorang bergeser dari satu
diran ke kehadiran yang lain, tindakan ini dapat menelantarkan
k-pihak lain, itulah realitas dunia *cyber* yang penuh dengan
aingan kehadiran-kehadiran. Sehingga, menjadi mendesak
nya untuk memberi pemahaman yang baru mengenai
geseran-pergeseran pola komunikasi, budaya dan interaksi yang
adi.

Dunia *cyber* jelas sangat berbeda dengan dunia nyata yang
nyak dibangun menggunakan bahan-bahan material, sementara
ia *cyber* dibangun di atas wahana 3C (*computer, communication
content*) yang biasanya mempunyai konotasi yang lebih
sibel daripada saudaranya di dunia nyata. Dunia *cyber* sangat
ikan dengan kebebasan. Pengalaman di dunia nyata pun tentu
juga berbeda dengan pengalaman di dunia maya, namun
galaman di dunia maya telah cenderung menggantikan
galaman di kehidupan nyata. Kini, semakin banyak interaksi
esung dengan manusia yang telah digantikan dengan hubungan
perantara atau dengan simulasi komputer. Berbeda dengan
galaman virtual, pengalaman riil penuh keterlibatan emosional.
ab, dalam interaksi langsung, tatapan mata, persepsi gerak tubuh
an bicara dapat secara langsung menyajikan realitas secara utuh.
entara, realitas virtual misalnya, mematuhi kaidah-kaidah
gram komputer sembari kehilangan ketidakpastian-
dakpastian dunia riil.

Dalam beberapa segi komunitas virtual dapat memilki kualitas

Kecerdasan buatan ini, bisa jadi bukan sekedar bagian dari upaya kreatif manusia untuk melakukan "tiruan kehidupan" atau simulasi kehidupan, tetapi dia telah berubah menjadi "pemunculan kehidupan" dan kehidupan itu sendiri, yaitu "kehidupan digital" dengan jaringan komputer virtual yang dipenuhi oleh makhluk-makhluk digital.

seperti komunitas non-virtual. Solidaritas, saling percaya, rasa memiliki dan memiliki dapat diwujudkan dalam komunitas virtual. Namun, komunitas virtual memiliki keterbatasan dalam meraih kedalaman nilai-nilai. Misalnya, untuk mengabaikan komunitas virtual orang cukup hanya dengan melakukan *log-off*. Berbeda dengan komunitas sosial, apabila ingin meninggalkan komunitas geografis pasti pergolakannya sangat sulit, sebab hal ini melibatkan tempat tinggal dan tempat kerja yang memiliki kultur serta karakter yang khas yang tak bisa sembarangan untuk ditinggalkan atau diabaikan.[10]

Dunia kini tampaknya bukan hanya dihuni oleh komunitas-komunitas sosial dan kumpulan benda-benda materi, melainkan juga oleh komunitas *cyber*. Keberadaan komunitas *cyber* ini kurang dikenali karena kita terbiasa dengan dikotomi-dikotomi: manusia-benda, sosial-natural, subyek-obyek. Sehingga upaya ilmiah untuk memahami perilaku dan "kesadaran" manusia dalam "realitas virtual" menjadi sangat jarang untuk dibicarakan. Dalam pandangan Armahedi Mahzar, kesadaran manusia di *cyberspace* adalah kesadaran semesta digital, yang menganggap ujung sejarah perkembangan manusia adalah menyatunya kesadaran kolektif manusia dengan kesadaran semesta di titik omega.[11]

Kesadaran semesta di titik omega ini, apakah masih relevan dengan pandangan manusia yang mempraanggapkan bahwa apakah manusia pada dasarnya sebagai makhluk bebas, atau sebagai makhluk yang determinis. Asumsi determinisme menunjukkan bahwa manusia bukanlah makhluk yang bebas melainkan organisme yang tingkah lakunya dideterminasi oleh sejumlah determinan. Misalnya manusia dideterminasi oleh faktor-faktor eksternal seperti teknologi ataupun alam semesta. Di samping aspek kesadaran, justru aspek ketaksadaran (*unconsciousness*), menjadi sangat sulit dibedakan karakternya dengan manusia yang memiliki kesadaran. Sebab, kesadaran tidak hanya dikondisikan oleh apa-apa yang telah terjadi di masa lampau, tapi juga dipengaruhi oleh visi-visi masa depan. Kalau benar pandangan para pelopor internet yang meyakini adanya evolusi sejarah manusia menuju penyatuan atau integralisme semesta tersebut. Lantas, kesadaran ontologis seperti apa yang harus diyakini? Sebab, hal ini akan sangat berpengaruh kepada kepribadian manusia, yang mencakup seluruh aspek sadar dan tak sadar dalam dirinya.

Bertemu "Tuhan Digital"

Apakah Ada Tuhan di internet? dan mungkinkah kita dapat bertemu dengan Tuhan di internet? apakah mungkin ada Tuhan di internet, sebagaimana dalam keyakinan mayoritas agama samawi, yang mempercayai bahwa Tuhan ada di mana-mana dan untuk semua. Apakah kesimpulan seperti ini juga berarti menunjukkan bahwa di internet pun Tuhan ada.

Jika para *cyberist* (para pemikir *cyberspace*) menganggap memiliki Tuhan yang berbeda dari golongan teolog–filsuf. Seperti apakah Tuhan mereka? Apakah sama pula pendapatnya dengan para fisikawan dunia, seperti Hawking, Steven Weinberg, Carl Sagan, Rogger Penros dan Richard

man yang berpandangan "miring" tentang n–untuk tidak mengatakan atheis. Seperti apan Stephen Hawking yang terkenal, "Sejauh sta ada titik awalnya, kita dapat mengira ada ptanya. Namun, seandainya semesta benar- sepenuhnya mencukupi pada dirinya sendiri, memiliki batas atau ujung, semesta tidak liki baik titik awal maupun akhir: semesta sekadar ada. Kalau begitu, di mana tempat sang Pencipta".

Mungkin ada banyak perbedaan dalam ncangan mengenai eksistensi Tuhan antara wan-fisikawan mutakhir, yang banyak berpijak perkembangan informasi dan komunikasi "realitas maya/virtual", dan ilmuwan- wan tempo dulu, yang lebih banyak berkutat n "realitas nyata" dengan teori asal muasal semesta yang banyak dijadikan sebagai *entry* perdebatan. Seperti model *Big Bang* tuman Besar) sebagai titik terakhir yang i ilmu pengetahuan tentang teori asal muasal semesta.

Berbeda dengan Hawking dan kawan- nnya, Albert Einstein tetap berpegang teguh agama (Tuhan) kendati sibuk untuk mecahkan alan-persoalan ilmiah. Siapa yang bisa pakan hasil kerja ahli fisika dan matematika iran Jerman ini, yang membuatnya menjadi wan yang terkenal sepanjang sejarah. Terhadap san fenomena alam, dalam suratnya tahun 1945, Einstein pernah berungkap "Apa yang at di Alam ini adalah sebuah struktur yang besar yang dapat kita pahami sebagian kecil namun itu pun sudah cukup untuk membuat musing". Teorinya tentang relativitas perkenalkan pemikiran baru yang revolusioner g ruang, waktu, dan alam semesta (*universe*). ga menyatakan hubungan antara massa dan dengan persamaannya yang terkenal, $E=mc^2$. upun akhirnya teori relativitasnya berujung penemuan bom atom dan perlombaan senjata diantara negara-negara adidaya di dunia. ulah kenyataan perbedaan pendapat yang di kalangan para ilmuwan terdahulu.

angan ini, setelah terjadi revolusi besar- an dalam dunia informasi dan komunikasi, ada bahan juga dalam pandangan terhadap "realitas yang paradoks dengan kenyataan yang ada unia maya". Misalnya, ditemukan adanya ap paradoks antara kenyataan sesungguhnya sekadar fantasi, kehadiran tubuh (daging) atau roh), dan bisa jadi realitas antara Tuhan dan usia.

Kalau dahulu perbincangan ontologis ngkan dalam rangka relasi Tuhan, alam sta, dan manusia, kini hanya menyangkut ngan antara dunia teknologi (informasi), usia dan Tuhan yang dibincangkan. Jika pemahaman pertama menunjukkan bahwa agama (Tuhan), dianggap telah menciptakan manusia, yang bersifat sangat deterministik, seolah tidak memiliki kebebasan dalam menjalani kehidupan manusia. Maka, era *cyber* telah berupaya untuk melepaskan dari "otoritas penuh Tuhan" sebagai penguasa dunia nyata. Itulah yang menyebabkan para *cyberist* melakukan pemberontakan terhadap kekuasan Tuhan itu dengan kekuatan pikiran dunia maya.

Dalam memahami *cyberspace* harus ada kehati-hatian yang dikaitkan dengan ideologi di balik penciptaannya. Menurut Yasraf Amir Piliang, *cyberspace* diciptakan dengan tiga keyakinan yaitu, *philosophical zero*, *ideological zero*, dan *ethical zero*. Ketiga hal ini menciptakan keabadian manusia melalui penempatan pemikirannya dalam *cyberspace* dan ingin menciptakan "surga" di dunia.[12] Dengan keyakinan begini, para *cyberist* justru menurut Yasraf dihantui oleh berbagai bentuk fobia yang kemudian menjelma menjadi berbagai bentuk "pengingkaran" terhadap Tuhan, yang diwujudkan dalam bentuk:

Pertama, *logo-phobia*, yaitu fobia terhadap kehadiran "kebenaran tertinggi" (*logos*) atau "kekuatan maha" (Tuhan). Kedua, *body-phobia*, yaitu fobia terhadap "tubuh" atau "daging", yang selama ini dianggap tak lebih dari semacam "dunia samsara", yang telah memenjarakan roh dan jiwa di dalam tembok-tembok keterbatasan materinya.

Ketiga, *master-phobia*, fobia terhadap segala bentuk lembaga kekuasaan (seperti negara). *Cyberspace* adalah semacam "saluran antarpikiran" yang melibatkan begitu banyak orang secara global. Keempat, *death-phobia*, berupa ketakutan akan kematian, sehingga mendorong "pengingkaran terhadap kematian" itu sendiri.[13]

Makanya, masih menurut Yasraf Amir Piliang, "*cyberspace* pada kenyataannya penuh dengan paradoks-paradoks spiritualitas, paradoks antara fungsinya sebagai media komunikasi keagamaan atau ia sebagai 'agama' itu sendiri; antara kegunaannya sebagai penyalur daya spiritualitas atau ia sebagai 'spiritualitas' itu sendiri; antara hakikatnya sebagai 'pengingat kesucian' Tuhan atau ia sebagai 'Tuhan' itu sendiri".[15]

Spiritualitas dalam Perspektif Islam

Dalam pandangan Islam, kata spirit (*ruh* dalam bahasa Arab) dan spiritual (*ruhaniyyah*), tidak pernah dilepaskan dari aspek ketuhanan. Al Quran mengatakan, "Mereka bertanya kepadamu tentang ruh, katakanlah 'Ruh itu 'amr Rabbi ('amr Tuhanku)."[16] Dalam peristilahan lain, spiritualitas dalam Islam, biasa juga disebut sebagai *irfan*. Menurut S.M.H Thabathaba'i,

"*Irfan* adalah cara sempurna dalam beribadah,

yang berpijak pada cinta, dan bukan pada rasa takut atau harapan. Ia adalah sebuah cara memahami berbagai fakta batiniah dalam agama dan tidak sekedar puas dengan bentuk lahiriahnya yang dicerap".[17]

Juga *irfan*, menurut Murtadha Muthahhari, meliputi *irfan* teoritis dan praktis yang satu sama lain tidak bisa dipisahkan, dan melewati tahapan-tahapan (*maqam*) perjalanan sipritual dengan berbagai amalan seperti misalnya *riyadhah*, yang berarti "pengekangan diri" sebagai bekal perjalanan.[18] Hal penting lain yang juga sangat terkait dengan spiritualitas Islam adalah kehadiran seorang pembimbing spiritual/guru, biasa dikenal dengan istilah *mursyid*, untuk membimbing dalam melewati semua tahapan dalam perjalanan spiritual. Tradisi guru-murid ini telah sejak lama ditradisikan sebagi prosedur spiritual semenjak Rasul, sahabat, sampai saat ini.[19] Dalam setiap tahapan perjalanan sufi, tentu saja yang sangat berperan bukanlah peran tubuh (daging) tapi adalah jiwa (ruh) yang dimanifestasikan dengan jalan *irfan* praktis bersama seorang guru menuju Tuhan. Dalam pandangan Islam, sangatlah mustahil seseorang yang mengingkari keberadaan Tuhan (ateis) mampu memiliki spiritualitas yang tinggi. Sufi besar Persia, Jalaluddin Rumi dalam *Diwan*, yang dinukil Sachiko Murata, mengatakan, "Dapat diketahui dari '*katakanlah, 'Ruh itu 'amr Rabbi ('amr Tuhanku)*' bahwa penjelasan tentang ruh itu tidak dapat dikemukakan dengan lidah".[20]

Untuk menambah pengenalan kita terhadap pandangan Islam, khususnya sisi esoterisnya, maka kita harus membahas tentang hakikat manusia. Al Quran sebagai firman Allah, mengemukakan adanya ruh, *nafs* (jiwa), dan *jism* (tubuh) dalam diri manusia.

> "(Ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada malaikat, 'Sesungguhnya Aku akan menciptakan manusia dari tanah. Maka bila telah Kusempurnakan kejadiannya dan Kutiupkan kepadanya ruh-Ku, maka hendaklah kamu tersungkur dengan bersujud kepadanya. Lalu malaikat itu bersujud semuanya."[21]

Dalam ayat-ayat lainnya berkenaan dengan proses penyempurnaan *jism*, al Quran mengatakan,

> "Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari suatu saripati (berasal) dari tanah. Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) di tempat yang kokoh (rahim). Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha Sucilah Allah, Pencipta Yang Paling Baik." [22]

Dan selain ruh dan *jism*, al Quran juga mengungkapkan tentang penciptaan *nafs* (jiwa) sebagai berikut,

> "... dan *nafs* (jiwa) serta penyempurnaannya (ciptaannya), maka Allah mengilhamkan kepada *nafs* itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya, sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikannya, dan sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya.[23]

Jalaluddin Rakhmat, dalam pengantar buku *Insan Kamil* karya M. Muthahhari, mengemukakan,

> "Seperti alam semesta, manusia selalu berubah. Bahkan, mengikut Ibn al 'Arabi, manusia adalah mikrokosmos yang menggabungkan semua alam dalam makrokosmos. Manusia adalah *alam shaghir*; dan alam semesta adalah *insan kabir*. Pada makrokosmos terdapat tiga tingkatan alam: ruhani, khayali, dan jasmani. Pada manusia, ketiga alam ini diwakili oleh ruh, *nafs* (jiwa), dan *jism* (tubuh). Tingkatan alam ini menunjukkan sejauh mana ia menyerap cahaya Tuhan.
>
> Ruh adalah bagian yang paling terang, dan *jism* adalah bagian yang paling gelap. *Nafs* (jiwa) adalah jembatan yang menghubungkan *jism* dan ruh. Setiap orang mempunyai *nafs* yang berbeda. Ada *nafs* yang lebih dekat dengan ruh; dan ada *nafs* yang sangat jauh dari ruh. Pada sebagian orang, *nafs*-nya bersinar dan bergerak naik menuju wujud yang hakiki, yakni Tuhan. Pada sebagian orang lagi, *nafs*-nya sangat gelap dan bergerak turun menjauhi Tuhan, menuju 'ketiadaan'. Nafs adalah *barzakh* yang selalu berubah." [24]

Dalam diri manusia ketiga dunia tersebut dilengkapi dengan perangkatnya masing-masing. Pada *jism*, Allah melengkapinya dengan panca indera lahir (mata, telinga, hidung, kulit, pengecap rasa), juga otak (*brain*) dan rasa/emosi yang tidak nampak secara lahiriah.

Dengan adanya pandangan spiritual Islam seperti ini, maka menjadi pertanyaan bagi kita apakah *cyberspace* mampu mengantarkan manusia untuk mendapatkan pencerahan rohani. Karena menurut perspektif Islam, manusia harus mengalami sendiri pengalaman rohani dan (sepertinya bukan dari *cyberspace*), karena

...ualitas itu tidak perlu dibicarakan, melainkan hanya bisa ...hami dan dialami (alias dipraktikkan) sendiri.

Bahkan, cendikiawan muslim Nurcholis Madjid, mengatakan ...wa "spiritualitas tidak bisa diperoleh dalam komputer, tetapi ...m kenyataan hidup yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-...dan hanya bisa dihayati".[25] Jalaluddin Rakhmat, dalam sebuah ...si, mengatakan bahwa meskipun internet memang ...yediakan perpustakaan yang lengkap, tetapi ia meragukan ...met bisa mengantarkan pencerahan rohani. Untuk ...nyampaikan informasi keagamaan yang lebih luas, boleh jadi ...met bermanfaat cukup besar, tetapi untuk penghayatan agama, ...ngkatan spiritualitas, internet justru bersifat kontraproduktif. ...imana mungkin sebuah *virtual community* dan *virtual reality* ... memberikan pencerahan spiritualitas manusia? Internet hanya ...berikan fantasi realitas dengan cara yang lebih hidup dan lebih ...nipu. Namun, karenanya hanya bisa menghilangkan *sense of ...ity*.[26]

...ika Anda mengunjungi masjid virtual yang dilengkapi dengan ...nologi *realplayer*,[27] tentu saja suara panggilan adzan, khotbah, ...bacaan ayat suci bisa diperdengarkan di sana. Para kaum arif ... spiritualisme itu seakan tengah berlomba melakukan "misi ...elamatan", mereka berharap bisa mengisi kekosongan (atau ...ngkin kecabulan pornografi?) dunia maya dengan spiritualitas ... agama. Mereka mencebur ke sana, mencoba berperang ...wan sebuah jenis kecabulan moral baru di internet: seks, ...bunuhan, kekerasan, atau *chatting* menggunakan bahasa-bahasa ...r.

Tentu saja ini merupakan satu langkah terpuji meski akhirnya–...agaimana upaya-upaya baru lainnya–langkah ini pun memicu ...anyaan-pertanyaan baru yang ditimbulkan oleh sifat ruang maya ... sendiri. Di internet, kyai dan orang biasa pengikutnya memiliki ...a yang sama. Doa? Shalat? Meditasi? Jika tidak, mana batas-batas ...g memiliki padanan di dunia maya dan nyata? Apa boleh buat, ...anyaan-pertanyaan tersebut harus terhenti di situ karena adzan ...h sudah terdengar dari dua masjid terdekat. Masjid yang satu ...sis terletak di jalan masuk gang, masjid yang satunya persis di ...an meja, di layar monitor, di suatu titik maya di *cyberspace*, oleh ...adzin otomatis yang diprogram sedemikian rupa sehingga ...mperdengarkan kumandang adzan sesuai dengan waktu shalat ...h kota manapun.

Kesimpulan

Memperbincangkan spiritualitas *cyberspace* dalam masyarakat ... posmodern ini, pada dasarnya memperbincangkan antara ...alanan spiritual atau sekadar ruang informasi yang kaya dengan ...getahuan keagamaan, yang bisa diakses di situs-situs kelompok ...ma. Kesalah-pahaman ini, tentu saja bermula akibat perbedaan ...dasar antara perjalanan spritual dan spritualitas *cyberspace* ...g merupakan "informasi agama" yang bisa membawa kepada ...enungan spiritualitas. Pada yang pertama, hakikat spiritualitas ...lah pengendalian keinginan (*riyadhah*), sebaliknya hakikat ...ritualitas *cyberspace* adalah pembebasan keinginan (*desiring ...eration*). Hal ini adalah dua hal yang kontradiktif. Namun, terlepas ... keterbatasan-keterbatasan di atas, sikap kita terhadap internet ...tu bukan dengan mematikan komputer kita, melainkan dengan ...nghadapi tantangan yang ada. *Toh* akhirnya, kita harus mengakui ...wa sifat sesuatu sangat bergantung pada motivasi penggunanya. ...akah ia akan menjadi sesuatu yang konstruktif atau destruktif.

"spiritualitas tidak bisa diperoleh dalam komputer, tetapi dalam kenyataan hidup yang tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata dan hanya bisa dihayati"
Nurcholis Madjid

[Catatan kaki]

[1]Peristilahan *cyberspace* menurut Armahedi Mahzar memiliki padanan kata dengan "Mayantara" dalam bahasa Indonesia. Namun, dalam tulisan ini istilah cyberspace tetap dipertahankan, mengingat peristilahan padanan kata dalam bahasa Indonesia belum umum digunakan. Lebih jauh lihat Armahedi Mahzar dalam Pengantar Buku Jeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace*, Bandung: Mizan, 1999, hal. 10.

[2]Di Barat, khususnya Amerika Utara, meningkat ketidakpercayaan pada institusi agama formal (*a growing distrust of organized religion*). Barangkali, ekstrimnya seperti dislogankan futurolog John Naisbitt bersama istrinya, Patricia Aburdene dalam Megatrend 2000, *"Spirituality Yes, Organized Religion No!"* Inilah model generasi baru yang gandrung pada Spiritualitas New Age.

[3]Seperti diungkapkan oleh Rabbi Yosef Y.Kajen kepada Jeff Zaleski, bahwa Minyan, dalam ajaran Yahudi, tidak dapat dilakukan secara on line karena membutuhkan quorum sepuluh orang yang harus hadir secara fisik. Kunjungi situsnya di http://shamas.org/trb/judaism.html, http://www.havienu.org, http://sunsuite.unc.edu/yiddish/shtetl.html, http://www.emanuelnyc.org dan sebagainya. Jeff Zaleski, Op.Cit., hal. 41-42.

[4]*Ibid.*, hal. 62.

[5]*Ibid.*

[6]*Ibid.*, hal. 63.

[7]*Ibid.*, hal. 118.

[8]Dimitri Mahayana, *Menjemput Masa Depan*, Bandung: Rosda,1999, hal. 10-12.

[9]Erich Fromm, *Revolusi Harapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996.

[10]Menurut Naisbit kita telah mengaburkan perbedaan antara yang Nyata dan yang Semu. Lebih jauh baca John Naisbit, dkk., *High Tech High Touch*, Bandung: Mizan, 2001, hal. 30-33.

[11]Jeff Zaleski, *Op. Cit.*, hal. 20.

[12] Yasraf Amir Piliang, Mencari Tuhan-tuhan Digital, *Kompas*, 19 April 2000.

[14]*Ibid.*

[15]*Ibid.*

[16]QS. 17: 85.

[17]S.M.H Thabathaba`i dan M. Muthahhari, *Menapak Jalan Spiritual*, Bandung: Pustaka Hidayah, 1997, Cet. 2, hal. 10.

[18]Murthada Mutahhari, *Pengantar Ilmu-Ilmu Islam*, Jakarta: Pustaka Zahra, 2003, hal. 371-444.

[19]Lebih lengkap baca Leonard Lewisohn (ed.), *Warisan Sufi*, Buku Pertama (2003) dan Buku kedua (2003), Yogyakarta: Pustaka Sufi.

[20]Sachiko Murata, *The Tao of Islam*, Bandung: Mizan, 1998, hal. 309.

[21]QS. 38: 71-73, untuk memperkuat dapat juga dilihat QS. 15: 28-29.

[22]QS. 23: 12-14.

[23]QS. 91: 7-10.

[24]Jalaluddin Rakhmat, *Insan Kamil: Manusia Seimbang, Sebuah Pengantar*, Penerbit Lentera, hal. viii.

[25]Dalam diskusi buku "Spiritualitas Cyberspace: Agama-Agama di Dunia Maya" yang diselenggarakan Penerbit Mizan bekerja sama dengan Yayasan Paramadina di Jakarta, Jum`at (24/3) malam, *Kompas*, Senin, 27 Maret 2000.

[26]*Ibid.*

[27]Kunjungi beberapa situs muslim diantaranya http://www.uwm.edu/cgi-bin-bashir/salat.cgi,http://arabia.com.prayer.html, dan sebagainya.

Menjelajah Dunia dalam Sebuah Warung

Hera Ariani / bal

Tim **Survei:**
M. Iqbal Muhtarom, Indi Aunullah, Irfan Afifi, Bambang P Jatmiko, Lukman Solihin, Idha Saraswati Wahyu Sejati, Gilang Desti Parahita, Aseptyanto Wahyu, Karlina, Adi Heri Purwanto, Ryan Sugiarto, Very Antony, Atiyatul Izzah, Dinar Darundini, Puji S, Eni Lestari, Teguh Azmi P, Nurdiyanto, Arif Sucianto, Ardi Teristri, Angga Wijaya, Erina DY, Andi Fachry, Fauziana.

Tim **Penulis:**
Gilang Desti Parahita, Idha Saraswati Wahyu Sejati, Aseptyanto Wahyu, Lukman Solihin.

Salah satu sudut di kawasan Champs Elysees, Perancis. Wajah-wajah Indonesia terlihat di kafe-kafe yang terdapat di situ. Mereka mahasiswa Indonesia yang baru rehat usai kuliah. Dalam suasana yang serius tapi santai, mereka bertukar informasi tentang perkembangan tanah air. Saat itu tahun 1995.

Diskusi kecil itu tak bertema, tanpa moderator, namun memiliki pasokan informasi yang luas. Internet menghubungkan para mahasiswa itu dengan *IPB-net, Islam-net, Indonesian Development Program (IDP)* dan *Apa Kabar-net*. Diskusi-diskusi yang mendapat ilham dari internet itu tak hanya terjadi di Prancis. Fenomena yang serupa terjadi di Belanda, Jerman, dan mungkin di banyak negara maju lain pada periode itu.

Internet memang bukan lagi teknologi baru di negara maju. Amerika Serikat, Kanada, Meksiko, dan negara-negara Eropa telah menggunakan BITnet sejak 1978. Pada pertengahan '90-an Jerman telah memfasilitasi *email addresse* kepada para mahasiswanya. Mahasiswa Indonesia di sana kecipratan untung dari fasilitas teknologi itu. Aktivitas saling berkirim surat elektronik melalui internet menjadi hal yang biasa dilakukan di kalangan mereka.

Sebaliknya di Indonesia, internet bukan teknologi yang lazim ditemui. Awal '80-an di Indonesia, komputer masih merupakan barang mewah bagi sebagian orang kecuali bagi mereka yang tergabung dalam IPKIN (Ikatan Pemakai Komputer Indonesia Nasional). Namun bukan berarti pada kurun waktu itu internet belum dikenal sama sekali.

Sejak pertengahan '80-an internet telah hadir di Indonesia, namun penggunaannya hanya di kalangan yang amat terbatas. Misalnya, PT Pos Indonesia sudah sejak 1988 tergabung dalam jaringan virtual untuk keperluan internal. Sebuah buku berjudul *TI, Pilar Bangsa Indonesia Bangkit* mengisahkan sejarah internet di Indonesia lebih rinci.

Pada 1984, Universitas Indonesia telah membangun UI-net yang terhubung ke UU-net dengan kecepatan 300 Bps (*Byte per second*). Namun jaringan itu tidak seketika berjalan di atas protokol TCP/IP (*Transmission Control Protocol/ Internet Protocol*) yang umum digunakan teknologi internet sekarang ini. Jepang lebih dulu menggunakan protokol TCP/IP daripada Indonesia sehingga dinobatkan sebagai negara Asia pertama yang terkoneksi dengan internet. Sedang UI-net masih berjalan di atas protokol UUC.

Dua tahun berselang, UI-net menghubungkan kampus-kampus besar seperti UI, ITB, UGM, ITS, UNHAS, Universitas Terbuka dan Dirjen Dikti Depdikbud dalam jaringan bernama UNINET. Pada 1994, dunia akademik dan riset telah memanfaatkan internet melalui jaringan IPTEK-Net. Bandingkan dengan di AS, sejak 1969 ARPANET telah menghubungkan empat *nodes* perguruan tinggi dalam jaringan internet.

Di luar lembaga formal, sebuah komunitas independen pada periode yang sama juga sedang mengembangkan internet. Usaha itu menguar dari lingkungan ITB pada 1986-an. Amatir Radio Club (ARC) nama komunitas itu. Pengembangan jaringan internet menggunakan jaringan radio amatir yang dilakukan ARC dapat dikatakan sukses meski dengan peralatan yang terbatas. Sekadar gambaran, Onno Widodo Purbo, pada awal '90-an, pernah berulangkali melakukan panggilan ke Indonesia melalui jaringan amatir radio. Saat itu ia berada di Kanada, dan komunikasi Onno di Kanada dengan kawan-kawan di Indonesia itu berlangsung lancar.

Selama satu dekade, dari 1984 hingga 1994, penggunaan internet dalam kehidupan publik di Indonesia sama sekali nol. Tak ada langkah strategis yang pernah terealisasi untuk memperluas penggunaan internet ke kehidupan masyarakat luas. Program Nusantara 21 yang dicanangkan pada April 1996 ambruk diterjang krisis moneter. Namun bukan berarti penyebarluasan internet mengalami hambatan dari kekuasaan rezim pemerintah saat itu. Rezim pemerintah ketika itu, Orde Baru (Orba), tidak mengambil tindakan represif seperti beberapa negara tetangganya. Singapura dan Malaysia, misalnya, dicontohkan Jeffrey Winters dalam artikelnya yang berjudul *Dampak Politis dari Sumber dan Teknologi Informasi Baru di Indonesia*. Kedua negara itu pada awal '90-an melarang berdirinya ISP (*Internet Service Provider*–penyedia jasa internet) swasta selain milik pemerintah. Pemerintah kedua negara tersebut khawatir internet akan dijadikan sarana subversif karena internalisasi ide yang berasal dari dunia global dapat terjadi melalui internet.

Sebaliknya, pemerintah Orba yang dikenal represif terhadap media malah memandang internet hanya semata-mata teknologi. Perluasan internet melalui pertumbuhan ISP tidak dilarang, tetapi juga tidak didorong. Akibatnya, inisiatif mendirikan ISP pertama kali di Indonesia justru lahir bukan dari pihak pemerintah, melainkan dari tangan swasta.

Sanjaya, usai mengenyam pendidikan di Amerika Serikat kembali ke Indonesia pada 1994. Waktu itu, ia belum melihat satupun pengusaha Indonesia yang terjun ke bisnis penyedia jasa akses internet. Peluang segera ia sambar dengan mengajak PT Sigma Cipta Caraka sebagai mitra kerja. Sanjaya dan rekan meluncurkan layanan akses internet pada akhir 1994 dengan nama Indo

Hera Ariani / bal

ternet atau Indo-Net.

Beberapa artikel menyebut IndoNet sebagai ISP pionir di Indone- termasuk tulisan Onno di sebuah milis. Onno menulis, Indo-Net ai beroperasi pada 1994-an, dipimpin oleh Sanjaya. "POSTEL um mengetahui celah-celah bisnis internet," tulisnya. Pada sisi lain ka pengguna internet di Indonesia masih sangat rendah.

Klaim berbeda terdapat dalam artikel *World Wired Warungs*. id T Hill, dalam tulisan itu, mendudukkan RAD-Net sebagai ISP nir di Indonesia. Perusahaan RAD-Net telah terbentuk sejak Juli 4. Hanya saja RAD-Net baru bisa menawarkan layanan kepada blik pada Mei 1995. Sedang Indo-Net baru mendapatkan lisensi Deparpostel pada 1995.

Kompas dan *Republika* pada 1994 juga berani terjun ke dunia a. Pilihan itu tidak salah, karena pada perkembangannya internet gai ruang informasi makin populer. Internet sudah menjadi na promosi, bahkan ruang bisnis baru. Surat via pos dan faksimili ingi oleh fasilitas *email* yang lebih murah dan cepat. Bahkan mat *email* maupun *homepage* seakan wajib dimiliki semua orang. omena ini tidak lepas dari kemunculan banyak ISP, dan terutama net (warung internet).

Penetrasi internet ke tengah masyarakat itu tidak lepas dari eradaan ISP, pihak yang menyediakan *bandwidth* internet. Ibarat ai distribusi, ISP merupakan grosir *bandwidth* agar para gecernya (pengusaha warnet) maupun pengguna pribadi dapat nghubungkan komputernya ke jaringan internet.

Sejak kemunculan Indo-Net dan RAD-Net pada 1994 tersebut, lah ISP di Indonesia terus meningkat. Menurut data yang eluarkan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia),

Infographic : Bram, Image : Image bank

TABEL 1.
PENINGKATAN JUMLAH ISP

	TAHUN					
	1999	2000	2001	2002	2003	2004
YANG MENDAPAT IJIN DIRJEN POSTEL	50	139	172	180	190*	-
YANG TELAH BERGABUNG KE APJII	39	74	104	121	117	109**

SUMBER : WWW.APJII.co.or id

*HINGGA NOVEMBER 2003. **HINGGA MARET 2004.

hingga Maret 2004 jumlah ISP yang bergabung dalam APJII sebanyak 109 ISP. Padahal pada 1999 baru 39 ISP yang mendaftar ke APJII (lihat Tabel 1).

PT Pos Indonesia juga tidak mau ketinggalan momentum. Karena menilai fasilitas virtual yang telah digunakan secara internal selama bertahun-tahun itu tidak maksimal termanfaatkan, akhirnya pada 1995, PT Pos Indonesia membangun ISP bernama Wasantara-Net, bekerjasama dengan Telkom dan STT Telkom.

"Sejak 1988, kantor pos memiliki jaringan virtual hingga ke daerah-daerah untuk keperluan internal seperti transfer data. Namun sejak 1995, PT Pos Indonesia membangun ISP untuk memaksimalkan sumber daya," tutur Julianto Sumantri (35), Koordinator Wasantara-Net Cabang Yogyakarta.

Jumlah ISP yang meningkat itu menunjukkan teknologi ruang maya menarik perhatian cukup besar masyarakat. Akan tetapi antusiasme masyarakat itu tidak disertai tingginya kepemilikan akses internet pribadi. Penggunaan akses internet justru lebih tinggi disumbangkan oleh pemakai internet, namun tidak berstatus pelanggan.

Menurut APJII, pada 2003 jumlah pemakai internet lebih dari delapan juta orang. Padahal pelanggan internet hanya 865.706 (Lihat Tabel 2). Berarti, akses internet lebih besar dilakukan tidak menggunakan fasilitas pribadi yang bersifat terbatas, melainkan fasilitas umum komersil. Fasilitas umum komersil itu tak lain adalah warnet.

Seperti yang ditulis Onno, internet membuka banyak peluang bisnis baru. Misalnya, kemunculan ISP memicu menjamurnya warnet-warnet di seluruh Indonesia, terutama di kota-kota besar (untuk kasus Yogya, baca *Warnet Bawa Yogya ke Mayantara*). ISP juga diuntungkan dengan hadirnya warnet. Permintaan *bandwidth* banyak disumbang oleh kebutuhan warnet.

Warnet merupakan suatu konsep usaha laiknya warung telepon. Warnet atau disebut juga kafenet menyediakan beberapa komputer yang tersambung ke internet. Pengunjung tinggal membayar sejumlah uang senilai berapa lama pengunjung itu menghabiskan waktu mengakses internet.

Meski berorientasi komersial, warnet tidak sekadar menjual *bandwidth* dari ISP. Warnet juga menciptakan kesempatan lebih besar kepada masyarakat untuk untuk menyusuri jagat maya. Internet

TABEL 2.
PERBANDINGAN TINGKAT PELANGGAN DAN PEMAKAI INTERNET PER TAHUN

PELANGGAN (SUBSCRIBERS)		PEMAKAI (USERS)
134.000	1998	512.000
256.000	1999	1.000.000
400.000	2000	1.900.000
581.000	2001	4.200.000
667.002	2002	4.500.000
865.706	2003	8.080.534
1.300.000	2004*	12.000.000

KET : *=PERKIRAAN HINGGA AKHIR 2004
SUMBER : WWW.APJII.co.or id

Infographic : Bram, Image : Image bank

...aikan sarana komunikasi, dan memiliki ...aan informasi yang tak terhitung jumlahnya. ...dengan berbagai keunggulan itu, kehadiran ...t amat membantu bagi masyarakat yang ...n mampu memiliki fasilitas internet pribadi. ...Menurut Hill dalam artikelnya, *World Wired ...ngs*, warnet mulai tumbuh pada 1996. Warnet ...atgandakan jumlah pengakses internet, jadi ...kses internet tak terbatas hanya pada ...ggan internet. Belum ada data valid tentang ...h total warnet di seluruh Indonesia saat ini. ...dibandingkan berlangganan internet, warnet ...di alternatif utama untuk mengakses internet. ...arnet berada di garda depan untuk ...opulerkan internet, bukan ISP. Warnet ...edudukkan di tengah-tengah publik. Berbeda ...an internet di perusahaan-perusahaan atau ...net rumah, warnet dapat diakses oleh kalangan ...apun. Di samping itu, faktor biaya menjadikan ...et lebih diminati oleh masyarakat. Ongkos ...nggganan internet masih relatif mahal bagi ...nyakan masyarakat. Terlebih lagi, berdasarkan ...APJII pada 2000, sebanyak 55,5 persen ...kses internet adalah mereka yang berusia 16- ...nun, yang rata-rata belum berpenghasilan tetap ...s Tabel 3). Tanpa munculnya warnet, ...ngkali waktu yang diperlukan masyarakat ...k mengenal internet akan lebih lama.

...mbutan pemerintah Orba terhadap warnet ... tidak berbeda dengan sambutannya terhadap ... Prosedur perizinan pendirian warnet tergolong ...rhana dan tidak membutuhkan biaya besar. ...hal dengan mengakses internet di warnet, ...g dapat berselancar di lautan informasi tanpa ...s dan bisa mendapatkan beragam informasi ...gan bebas. Hal inilah yang kurang terpikirkan ... pemerintah Orba.

Pada satu sisi, pemerintah Orba berniat ...mutus arus informasi yang dinilai merugikan ...erintah. Contoh konkretnya adalah ...bredelan tiga media cetak pada Juni 1994, salah ...nya majalah *Tempo*. Akan tetapi, pada tahun ...g sama, ISP-ISP perintis ...munculan di Indonesia. Pada ... itulah kebebasan informasi ...rekah, meski baru di ruang ...ya. Barangkali hal itu tidak ...dari pemerintah Orba yang ...unjukkan sikap tenang- ...ang saja.

Informasi tanpa sensor mulai ...rembes di internet ketika ...dia cetak masih terpasung ...ebasannya. Pada Maret 1996, *...mpo* tidak ragu-ragu ...reinkarnasi dalam bentuk bit-bit di dunia maya dengan nama *Tempo Interaktif*. Tak hanya *Tempo Interaktif*, ruang-ruang berita dan forum-forum diskusi banyak ditemukan di internet. Tapi isi informasi itu kurang artinya bila tak beredar di masyarakat luas yang belum banyak memiliki akses internet pribadi. Beredarnya tentu hanya sebatas para pelanggan internet yang hanya sedikit.

Namun demikian, angka pengakses internet non pelanggan cukup tinggi. Mereka adalah para pelanggan warnet. Jadi bisa dikatakan bahwa warnetlah yang menyebarkan rembesan informasi itu kepada masyarakat luas. Tak heran, masyarakat menyambut dengan antusias kehadiran warnet, dan tentu juga isi informasinya. Usaha pemerintah Orba mengekang kebebasan informasi dan aspirasi menjadi compang-camping.

Tidak sia-sia memang internet hadir di Indonesia. Banyak hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia "nyata" dapat dilakukan di dunia maya itu. Situs *Apakabar-net*, *detik.com*, maupun *Joyo News Service* menjadi wahana untuk mengekspresikan kebebasan informasi yang dikekang. Di situs-situs semacam itu publik bisa mengakses informasi yang terwartakan di media cetak maupun media elektronik macam TV dan radio.

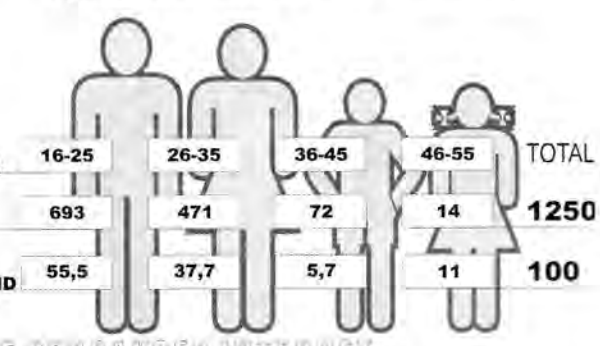
Ruang maya menjadi ruang gerilya menghadapi rezim Soeharto. *Oposisi Berserak* yang ditulis Anders Uhlin sempat menyebutkan bahwa surat elektronik atau *email* menjadi sarana komunikasi para aktivis prodemokrasi di Indonesia dengan rekan-rekan mereka di seberang lautan. Jeffrey Winters, dalam artikelnya *Dampak Politis dari Sumber dan Teknologi Informasi Baru di Indonesia*, bahkan menarik kesimpulan bahwa aktivisme dan koordinasi di antara para oposan Soeharto terjadi di internet.

Ketertarikan publik dari seluruh penjuru dunia terhadap informasi yang tidak disensor nampak pasca-insiden 27 Juli 1996. Ketika media massa terpaksa bersilat kata dalam memberitakan insiden itu, situs-situs berita di internet tidak mau berkompromi. Dalam tulisan Hill, pada awal Agustus 1996, bom surat terjadi di dunia maya.

TABEL 3.
KOMPOSISI UMUR

	16-25	26-35	36-45	46-55	TOTAL
FREKUENSI	693	471	72	14	**1250**
PRESENTASE VALID	55,5	37,7	5,7	11	**100**

SUMBER : APJII, 2000



PERSENTASE PENGAKSES INTERNET
BERDASARKAN KOMPOSISI UMUR

...graphic : Bram

Surat yang berisi detail peristiwa penyerangan itu diposkan dalam Apakabar-net dengan alamat pdi.megawati@indonesia.raya.

Entah siapa penulis dan pengirim surat itu sebenarnya. Namun surat itu terus di-*forward* hingga menyesaki dunia maya Indonesia. Beberapa ISP seperti IdOLA, IPTEKnet, dan Wasantara-Net sempat macet. Bahkan lalu lintas internet ke dalam dan ke luar Indonesia menjadi terhambat untuk beberapa waktu.

Firasat buruk tentang dampak internet bukan berarti tidak ada sama sekali pada masa pemerintah Orba. Akan tetapi tindakan yang dilakukan pemerintah Orba masih bersifat parsial. Dalam artikel yang sama, Hill menginformasikan pada 1995 ABRI/Hankam membangun situs tentang ABRI/Hankam sebagai propaganda tandingan di dunia maya. Sayangnya penampilan dan isi situs yang tidak menarik menenggelamkannya di lautan situs lainnya.

Koridor internet yang tak terbatas menyulitkan pemerintah untuk melakukan sensor. Andaikan pemerintah Orba saat itu benar-benar jengah dengan kritik-kritik tajam di internet, mereka dapat dengan mudah membatasi atau bahkan melarang pertumbuhan ISP dan warnet. Tapi mereka tidak melakukannya.

ISP terus tumbuh. Gempuran informasi dan arus komunikasi tetap berlangsung di internet. Lebih menyenangkan, warnet-warnet terus bermunculan. Hanya dengan mengunjungi warnet, informasi-informasi yang lugas lekas dapat diakses masyarakat dengan mudah, dan relatif murah.

Pada Mei 1998, rezim Soeharto lengser. Internet yang sudah berkontribusi menggerogoti rezim itu makin diminati masyarakat. Saat itu perkembangan reformasi terus dipantau. Tak hanya media cetak yang laris bak kacang goreng. Warnet-warnet di Yogya, misalnya, juga mengalami peningkatan jumlah pengunjung. Sebab internet menyediakan informasi yang tercepat dengan visualisasi menarik.

Masyarakat tak lagi sungkan-sungkan mengamati perkembangan reformasi lewat internet. Pada masa awal-awal reformasi, kunjungan ke warnet bisa melebihi hari-hari normal. Lagipula, masyarakat sudah relatif menguasai teknologi ini karena warnet sudah hadir sebelumnya. Meski waktu itu pengajaran program internet belum lazim ditemui di lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan, namun warnet tidak enggan menawarkan program pelatihan internet kepada para pengunjung.

Berbeda dengan sekarang. Program pelatihan yang berhubungan dengan internet banyak ditawarkan. Iklan-iklan lowongan kerja di suratkabar mencerminkan penguasaan internet menjadi keharusan. Namun tak jarang penguasaan internet diperoleh dengan otodidak. Misalnya, pelaku perusakan situs pusat informasi KPU (Komite Pemilihan Umum) pada Pemilu Legislatif 2004 silam, mengaku keahliannya diperoleh dengan otodidak.

Lepas dari panasnya reformasi, kini Indonesia menyandang predikat baru. Predikat ini belum terbayangkan pada 1994 saat komputer dan internet belum massif. Kurang dari satu dekade, kini Indonesia telah dikenal sebagai negara asal *fraud* atau *carder* di dunia internasional. *Fraud* atau *carder* adalah pelaku transaksi di toko *online* dengan menggunakan kartu kredit milik orang lain tanpa izin. Alias mencuri.

Sebuah survei tentang *cyberfraud* dilakukan oleh ClearCommerce.com, sebuah *e-security* (pengamanan elektronik) terhadap 40.000 pelanggan, 1137 *merchant*, dan 6 juta transaksi pada pertengahan 2000 hingga akhir 2001. Survei itu menobatkan Indonesia duduk di peringkat dua dunia antara Ukraina dan Yugoslavia sebagai negara asal *fraud*. 18 persen transaksi *fraud* dilakukan di ketiga negara tersebut. Dan 20 persen dari total transaksi kartu kredit dari Indonesia dilakukan oleh *fraud*. Sekadar perbandingan, *cyberfraud* yang terjadi di Amerika Serikat kurang dari satu persen.

Fenomena *fraud* ini terjadi di tengah kepemilikan internet pribadi yang rendah. APJII mencatat pada 2000, warnet mendapat porsi terbesar 43 persen sebagai jalur mengakses internet di masyarakat (Lihat Tabel 4). Para pelaku kejahatan maya itu hampir dipastikan melakukan aksinya di warnet-warnet.

TABEL 4.

PERINGKAT TEMPAT AKSES INTERNET OLEH PUBLIK

WARUNG INTERNET	43%
TEMPAT KERJA	41%
RUMAH	12%
SEKOLAH	4%
TOTAL	100%

photographs : Ibaro, Image : Image bank

rnet menjadi pilihan karena relatif lebih aman
elaku. Pelaku menumpang *IP address* warnet.
a kejahatan itu diusut, yang terlacak adalah lokasi
bukan alamat tempat tinggal pelaku
tan. Warnet kerap mendapatkan getahnya.
kan terhadap siapa pengguna komputer
ulit dilakukan karena warnet umumnya
mencatat identitas lengkap pengunjung.
perti biasanya, perangkat hukum di negara
um sepenuhnya siap menghadapi jenis
tan baru ini. Situs Kominfo, 6 Juni 2004,
ngkapkan dari ratusan kasus *carding* yang
rkan ke Polri tiap tahunnya, rata-rata hanya 15
yang mampu ditangani Polri (Lihat Tabel 5).
Yogyakarta dan Bandung, dua kota yang
si mahasiswanya tak dapat dibilang
warnet tumbuh bak cendawan di
hujan. Namun dari kedua kota itu,
karta-lah yang berada pada peringkat
gi di Indonesia sebagai kota para
Tidak heran, karena warnet-warnet tumbuh subur di
karta.
rbuan informasi dari internet ke masyarakat luas hingga saat
sih bertumpu pada keberadaan warnet-warnet. Komunikasi ke
dunia dapat dilakukan di warnet. Warnet muncul dipicu
keberadaan ISP. Namun akhirnya internet populer karena
nculan warnet, bukan melalui kepemilikan internet pribadi
kondisi ekonomi masih belum memungkinkan.
ngan segala bentuk konsekuensinya, warnet tetap menjadi
dona bagi masyarakat dalam mengakses internet.

infographic : Beam, Image : Image bank

TABEL 5.
yang Dilaporkan ke Polri Pada Tahun 2002

LOKASI	JUMLAH KASUS
YOGYAKARTA	62
JAWA TENGAH	43
JAWA BARAT	36
DKI JAKARTA	24
SUMATRA	18
JAWA TIMUR	12
KALIMANTAN	3
SULAWESI	3
TEMPAT LAIN	17
TOTAL	218

SUMBER : GATRA 2003

Warnet Bawa Yogya ke Mayantara

nya adalah warnet. Mungkin itu ungkapan yang tepat untuk menggambarkan bagaimana masyarakat Yogya genal internet. Tahun 1996 tiga warnet perintis muncul di Yogya. Dan perlahan internet mulai dikenal. ah warnet kian meningkat karena internet ternyata digemari. Tapi, nama tiga warnet perintis itu kini tinggal ngan.

Sekarang, tidak sulit menjumpai warnet di Yogyakarta. Hampir di tiap kawasan perguruan tinggi atau di pemukiman siswa, warnet dengan mudah dapat ukan. Tarif yang dipatok berkisar antara 00 sampai Rp4.500 per jam, dengan width antara 64 Kbps (*Kilobyte per secon*) 3 Mbps (*Megabyte per secon*). Lazimnya, tinggi tarif per jamnya, makin bertambah ecepatan aksesnya. Di kantong mahasiswa, g tarif itu relatif murah ketimbang harus gganan internet pribadi.

lajar dan mahasiswa sekarang relatif akrab n teknologi satu ini. Pencarian literatur, ya, tak hanya dilakukan di perpustakaan, tapi elalui pelacakan di internet. Meski tak gantikan perpustakaan, sekarang internet di alternatif yang disukai untuk mendapatkan nsi. Dengan internet, mereka bisa mencari ir sambil berkirim *email*, atau *chatting*, atau si di *mailist*, bahkan main *online game*.

mbuhnya tren berinternet di kalangan pelajar ahasiswa sebenarnya belum berlangsung meski teknologi itu sendiri sudah lama dikenal di kalangan terbatas. UGM, misalnya, telah terhubung ke IPTEK-Net sejak 1994. Internet baru merasuki kehidupan publik pada 1996, saat tiga warnet pertama muncul di Yogyakarta.

Usai mengenalkan internet ke masyarakat pertama kali, ketiga warnet itu sekarang tidak lagi meninggalkan jejak. Lokasi warnet-warnet pionir itu telah berubah menjadi tempat usaha lain. Dari toko busana muslim di Jl. C. Simanjuntak sampai toko komputer di Jl. Colombo. Dan satu lagi di gedung Kantor Pos Pusat Yogyakarta. Warnet-warnet itu adalah Pujayo Cafe Net, Warnet Maga, dan Wasantara Warnet.

Ketiga warnet itu masing-masing merasa menjadi warnet paling pertama muncul di Yogyakarta meski mereka tidak dapat mengajukan tanggal pasti kapan mulai melayani pengunjung. David T Hill dalam artikelnya, *Wiring the Warung to Global Gateways*, mencatat warnet-warnet itu mulai beroperasi dengan selisih tidak sampai hitungan minggu (Lihat Tabel 1). Pada akhirnya warnet-warnet itu menjumpai tantangan yang sama.

Tidak mudah untuk mendirikan dan mengelola usaha warnet pertama kali di Yogya. Pada satu sisi,

TABEL 1

TIGA WARNET PERINTIS DI YOGYA

WARNET PIONIR	BERDIRI PADA	PEMILIK	LOKASI
PUJAYO CAFÉ NET	9 SEPTEMBER 1996	MARGARIA GROUP DAN SAHAM DUA ORANG LAINNYA	JL. C. SIMANJUNTAK
WARNET MAGA	17 SEPTEMBER 1996	5 MAHASISWA ILMU KOMPUTER UGM	JL. COLOMBO
WASANTARA WARNET	12 SEPTEMBER 1996	PT POS INDONESIA DAN KOPERASI POS	KILOMETER NOL, DI SALAH SATU RUANG KANTOR POS PUSAT YOGYA

SUMBER : DAVID T. HILL 2000

Bram, Image : Image bank

kebaruan teknologi ini bisa mengundang perhatian masyarakat yang penasaran untuk mencoba. Artinya, peluang pasar, sesempit apapun, tetaplah ada. Akan tetapi sebelum bisa "dijual", teknologi ini harus dikenalkan dulu pada masyarakat yang rata-rata masih nol besar soal internet. Isi karung harus diperlihatkan dulu sebelum dapat dijual.

"Masyarakat Yogya waktu itu belum mengenal internet sedikitpun. Jadi, dulu itu membuka warnet tak sekadar menjual akses, tapi juga memberi pengetahuan tentang internet ke masyarakat," ujar Lusia Ratrining Sari, Sekretaris Perusahaan Margaria Grup. Margaria Grup adalah pemilik salah satu warnet pertama di Yogya, yaitu Pujayo Cafe Net. Hill mencatat Pujayo Cafe Net sebagai warnet pertama di Yogyakarta yang membuka layanan pertama pada 9 September 1996 di Jl. C. Simanjuntak.

Kesadaran untuk bekerja keras mengenalkan internet itu terdapat juga di benak Agus Nazarudin, salah satu mantan pemilik warnet Maga di Jl. Colombo. Masyarakat belum bisa menjadi konsumen internet jika belum mengenal manfaat dan cara mengoperasikan internet. Ketika itu, selain memberi pengenalan singkat tentang internet pada pengunjung, warnet Maga kerap mengadakan pelatihan-pelatihan internet di hotel. "Istilahnya *babat alas* (membuka hutan belantara– *Red.*)," ujar Agus.

Menurut Agus, antusiasme masyarakat terlihat dari jumlah pengunjung yang memenuhi tiap pelatihan yang diadakan warnet Maga. Hasil pengenalan ini terutama terlihat pada tahun 1998, ketika pengumuman penerimaan mahasiswa baru UGM pertama kali menggunakan sistem *online*. "Antrean pengunjung waktu itu panjang sekali, sampai ke luar, di jalan," kisah mantan mahasiswa Ilmu Komputer UGM '89 ini.

Latar belakang pendidikan Agus Nazarudin ternyata belum menjamin dirinya sudah fasih bergaul dengan internet. Pengetahuannya tentang internet sebagai modal membuka warnet bisa dikatakan tidak ada, meski ia pernah terlibat dalam kelahiran GAMA-Net, pusat internet untuk mahasiswa UGM. "Jangankan masyarakat umum, kami sendiri yang berstatus mahasiswa Ilmu komputer masih awam terhadap teknologi tersebut, karena hal itu benar-benar baru bagi kami dan belum banyak dibahas dalam perkuliahan," tuturnya.

Gagasan membuka warnet bermula dari idealisme Agus agar internet juga bisa dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas. "Internet ini bisa memberi banyak manfaat. Yang terpikir saat itu, internet seharusnya dapat dinikmati oleh masyarakat umum, tak hanya di lingkungan kampus," tutur Agus yang kini bergelut di bidang usaha jual beli komputer itu. Menurut pengamatannya, saat itu belum ada satupun fasilitas internet di tengah kehidupan publik.

Dengan idealisme itu, pada 1995 Agus bersama rekan-rekannya yang juga mahasiswa Ilmu Komputer UGM berniat mendirikan warnet UGM. Pada tahun 1995 tak satupun ISP (*Internet Service Provider*, Penyelenggara Jasa Internet– *Red.*) beroperasi di Yogya. Tak seperti sekarang, sudah banyak ISP yang beroperasi di Yogya sehingga ada banyak pilihan untuk mendapatkan *bandwidth*, membangun, bahkan merawat jaringan.

Minimnya pengetahuan dan tak adanya ISP lokal Yogya tidak menyurutkan langkah Agus dan teman-temannya. Selama hampir setahun mereka melakukan riset panjang untuk memperkaya wawasan tentang internet. Tapi buku-buku tentang internet sama sekali tidak tersedia di Yogya ketika itu. Tak tanggung-tanggung, mereka mengimpor literatur tentang internet dari luar negeri. Untuk ISP Agus menggunakan RAD-Net dari Jakarta.

RAD-Net menggunakan teknologi V-Sat (satelit) sehingga dapat menghapus kendala jarak. Teknologi ini membutuhkan *transponder*. Agus mengajak GAMA-Net yang waktu itu masih berlokasi di gedung perpustakaan II UGM untuk kerjasama. *Transponder* itu diletakkan di atap gedung perpustakaan. Dan bersama GAMA-Net, warnet Maga memanfaatkan *transponder* tersebut.

Masih tersisa satu permasalahan teknis. Satu PC sudah dapat terhubung dengan internet sedangkan komputer-komputer untuk pengunjung belum terhubung. Untuk membagi saluran akses internet ke komputer lain, Agus memerlukan sebuah perangkat lunak yang dapat mendesentralisasi akses. Pada masa itu, Linux belum tersedia di Yogya. Agus terpaksa mengimpor Linux seharga US$ 50 dari Amerika, sebuah hal yang tidak lagi dilakukan pada masa sekarang. Untuk modal mendirikan warnet, Agus dan kawan-kawan merogoh kocek masing-masing hingga terkumpul total Rp50 juta.

Kisah yang berbeda dialami Wasantara Warnet. Pendirian warnet yang berlokasi di salah satu ruang di Kantor Pos Pusat Yogyakarta itu tidak perlu serepot Agus. Wasantara Warnet merupakan kerjasama antara Wasantara-Net dan Koperasi Pos. Koperasi Pos hanya menyediakan tempat, perangkat keras, dan pengelolaan sehari-hari. Sedangkan masalah perangkat lunak dan penyediaan *bandwidth* berada di tangan ISP yaitu Wasantara-Net. Karena itulah pada 12 September 1996, Wasantara Warnet mulai beroperasi, lima hari lebih cepat daripada Warnet Maga.

Begitu pula dengan Margaria Grup. Margaria Grup tidak perlu pusing-pusing mempersiapkan segi teknis pendirian Pujayo Café Net karena ia

erahkan pembuatan jaring-
an pengadaan *bandwidth*
dial up ke IndoNet (dulu
Global Internet (JGI)– *Red.*).
irian warnet itu justru
mi oleh kemunculan JGI
April 1996 di Yogya. Mar-
Grup memiliki sebagian
m JGI waktu itu. Kebetulan,
menyewa salah satu ruangan
rgaria Grup di Jl. Taman
untuk dijadikan kantor.
gan tangkas Margaria Grup
inta bantuan JGI untuk
wujudkan ide mendirikan
net.

Hera Aruni / bal

Konsep warnet yang sekaligus
nyediakan makanan dan
man seperti yang banyak
mui sekarang ini sudah bukan
baru lagi. Pujayo Cafe Net
g bermodalkan Rp70 juta itu
menerapkan konsep tersebut sejak awal berdirinya. Maklum,
yo Cafe Net berlokasi di samping Restoran Puja Sera (Pusat
nan Serba Ada) yang juga dimiliki oleh Margaria Grup. Hal
pa dilakukan pula oleh warnet Maga meski sebatas
nyediakan makanan dan minuman ringan.

Berbeda dengan Wasantara Warnet yang selama perjalanannya
k pernah menyediakan makanan dan minuman untuk
gunjung. Mulyoto (51), mantan Kepala Koperasi Pos, menyangka
masukan dari penjualan makanan dan minuman itu justru lebih
ar daripada pemasukan warnet. "Waktu itu saya penasaran,
aimana warnet-warnet lain dengan harga akses murah *kok* masih
p bisa jalan. Setelah Wasantara Warnet tutup, saya melihat ke
net itu. Saya kaget, ternyata mereka menjual makanan dan
uman," tutur Mulyoto. Ia menilai paling tidak pemasukan dari
jualan itu dapat menutupi pengeluaran warnet.

Tentu saja penilaiannya itu tidak tepat. Wasantara Warnet tutup
awal 2003, tidak lama setelah tutup buku tahun 2002. Namun
sebelum Wasantara Warnet tutup, pada 1999, warnet Maga
g menjual makanan dan minuman itu telah menghembuskan
as terakhirnya. Kejatuhan warnet Maga disusul Pujayo Café Net
g menurunkan papan namanya pada tahun 2001. Dibandingkan
gan dua warnet lainnya, riwayat Wasantara Warnet justru lebih
milang, setidaknya dilihat dari rentang masa hidupnya.

Lokasi strategis agaknya turut membantu kelangsungan hidup
santara Warnet. Wasantara Warnet menempati salah satu ruangan
Kantor Pos Pusat Yogyakarta yang terletak di daerah wisata, tak
h dari Malioboro dan Keraton Yogyakarta. Praktis, Wasantara
rnet kerap menjadi tujuan para turis mancanegara untuk
ngakses internet dengan kecepatan 128 Kbps, selain mahasiswa
n pelajar lokal. Segmen pasar Wasantara Warnet lebih beragam.

Sementara, pengunjung kedua warnet perintis lain lebih
dominasi mahasiswa dan pelajar. Pujayo Cafe Net terletak di
ayah pondokan mahasiswa yang tingkat huniannya padat. Di
elah utara, ada UGM dan sebuah SMU, sehingga kebanyakkan
ngunjungnya adalah mahasiswa dan pelajar. Kondisi serupa juga

dialami warnet Maga yang lokasinya persis di sebelah selatan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY–dulu IKIP– *Red.*).

Dalam setahun sejak 1996, modal enam buah komputer Wasantara Warnet telah lunas terbayar. Bahkan tahun berikutnya jumlah komputer bertambah hingga mencapai sepuluh komputer. Margin keuntungan juga tidak terlalu tinggi. Tarif akses pertama kali hanya Rp5.500 per jam. Mulyoto yang turut merintis pendirian Wasantara Warnet menyatakan bahwa sebelum krisis ekonomi 1998 penghasilan bersih Wasantara Warnet rata-rata mencapai 25 juta per tahun.

Penghasilan Wasantara Warnet itu sebetulnya tidak sebesar Warnet Maga yang menyediakan tujuh terminal akses. Menurut Agus Nazaruddin, pemiliknya, pada bulan-bulan pertama saja penghasilan bersih warnet Maga tak kurang dari Rp10 juta. Warnet Maga mematok harga akses Rp10.000 per jam. Dengan kecepatan relatif rendah, level harga itu nampak mahal untuk ukuran sekarang. Namun nyatanya, kunjungan konsumen warnet Maga relatif tinggi. Kesuksesan membayang di depan mata. Tapi persaingan bisnis memang tidak mudah.

Selama membuka warnet Maga, Agus tidak segan-segan membagi ilmunya kepada para pengunjung. Bahkan Agus bersedia memberi bantuan bagi pelanggan warnetnya yang ingin pula mendirikan warnet. Ironisnya, kemunculan warnet pesaing yang mantan pelanggan warnet Maga itu memukul pemasukan Warnet Maga. Warnet-warnet baru yang berdiri di sekitar warnet Maga menerapkan harga jauh di bawah Rp10.000. "Di sekitar Maga juga bertumbuhan warnet-warnet baru yang mengenakan tarif lebih murah," kata Agus mengenai faktor penyebab keruntuhan bisnis warnetnya.

Warnet Maga sempat mengikuti perkembangan pasar dengan menurunkan tarif hingga Rp8.000 kemudian Rp4.000 per jam. Bahkan Maga mengubah jenis aksesnya dari satelit ke *dial up* yang lebih murah. Tapi taktik itu bukan jalan keluar, justru menjadi jalan buntu. Pemasukan kotor terus semakin berkurang hingga di bawah Rp10 juta per bulan. "Padahal ongkos untuk menyewa *provider* (ISP– *Red.*) saja sebesar Rp6-8 juta," ungkap Agus. Ketimpangan antara pemasukan kotor dan biaya operasional itu membulatkan tekadnya untuk menggulung tikar.

Abraham Mudito/bal

Masalah yang dihadapi Pujayo Cafe Net tidak jauh berbeda, yaitu ketatnya persaingan antar warnet. Pada semester pertama, modal pendirian warnet sebesar Rp70 juta telah lunas terbayar. Namun menjelang tahun 2000, warnet-warnet baru muncul di Jl. Kaliurang dan Jl. C. Simanjuntak dan rata-rata memasang harga akses per jam Rp3.500, jauh di bawah tarif Pujayo Cafe Net yaitu Rp6.000 per jam. Kemunculan warnet-warnet baru itu membuat Pujayo Cafe Net harus menurunkan

ga hingga Rp4.000 per jam.

Pengeluaran untuk ISP di Pujayo Cafe Net mang tidak sebesar warnet Maga yang mencapai an rupiah. Pujayo Cafe Net hanya mengeluarkan 500-Rp600 ribu per bulan untuk berlangganan ndwidth. Tapi pokok persoalan ternyata tidak nya pada biaya akses. Jenis teknologi juga pengaruh. Sejak awal pendirian Pujayo Cafe Net a menggunakan teknologi *dial up*. Padahal rnet-warnet pesaing melaju dengan teknologi g lebih canggih dan kecepatan akses yang lebih gi daripada Pujayo Cafe Net.

Pujayo Cafe Net tetap bersikeras menggunakan nologi *dial up*, ketika warnet-warnet baru itu nggunakan teknologi mutakhir seperti *waveLAN*, *sed line*, dan *fiber optic*. "Sebetulnya ada nginan untuk mengubah teknologi, tapi waktu *dial up* masih sedikit memberi masukan," kata sia Ratrining Sari. Namun pada tahun 2000, mlah warnet baru mencapai titik puncak dan ayo Cafe Net makin tertatih-tatih. Pada sisi lain, mlah pengunjung ke Pujasera juga mencapai titik uh.

Restoran Pujasera yang telah lebih dulu eksis mbuat Pujayo Cafe Net lebih cepat dikenal oleh ngunjung restoran. Pengunjung Pujasera dapat nyaksikan komputer-komputer berjajar dari balik nding kaca Pujayo Café Net. Nyaris seluruh sisi ngunan warnet itu terbuat dari kaca. Desain nding kaca itu rupanya manjur untuk menarik ngunjung. "Awalnya dari sekadar ikut menonton ri luar dinding kaca, mereka bisa tertarik untuk suk dan mencoba untuk mengakses internet," ta Bayu Sulistiono, mantan operator Pujayo Cafe et. Namun kemunduran bisnis restoran Pujasera emperparah kondisi Pujayo Cafe Net. Pada 2001, ujayo Cafe Net gulung tikar bersamaan dengan nutupan Pujasera.

Persaingan memang tidak terhindarkan, Wasantara Warnet juga mengalaminya. Mulyoto engakui, beberapa warnet yang bermunculan di kitarnya termasuk di hotel-hotel, sedikit demi dikit menggerogoti pemasukan Wasantara arnet. Warnet-warnet yang ia maksud nerapkan standar harga yang menurutnya tidak suk akal, yaitu Rp3.000 per jam. Hal itu embuatnya tidak habis pikir, heran bagaimana masukan sekecil itu tetap membuat warnet-arnet itu tetap eksis, apalagi di era krisis ekonomi. Namun pengaruh krisis ekonomi dan bom Bali-lah ng paling terasa.

Gonjang-ganjing Wasantara Warnet dimulai saat risis ekonomi menerpa. Seiring dengan jatuhnya ilai mata uang rupiah, jumlah pengunjung yang ebanyakan pelajar dan mahasiswa terus merosot. Harga sudah diturunkan hingga Rp4.500, namun tap tidak berpengaruh banyak," kata Mulyoto. fek peledakan bom di Bali pada 2002 juga sangat terasa. Sebelumnya, para turis mancanegara kerap diantar oleh pemandu wisata untuk mengakses internet ke Wasantara Warnet. Namun sejak insiden bom Bali itu, kunjungan turis asing jadi jauh lebih sedikit bahkan hampir tidak ada. Padahal kontribusi turis asing ke Wasantara Warnet relatif besar.

Akhirnya pada awal 2003 Wasantara Warnet benar-benar ditutup. Penutupan itu bukannya tak mengundang kekecewaan. Menurut Mulyoto, para pemandu wisata yang biasa mengantar para turis mancanegara ke Wasantara Warnet sempat kecele menjumpai warnet itu yang tak lagi beroperasi. "Langkah itu mesti diambil. Namun bukan karena warnet rugi. Waktu tutup memang kami tidak terbelit utang, hanya saja Wasantara Warnet sudah tidak lagi menguntungkan," jelas Mulyoto yang kini berkantor di Kantor Pos Plemburan, Sleman.

Ketatnya persaingan di bisnis warnet, terutama pada tarif akses, menjadi alasan umum kejatuhan tiga warnet perintis itu. Warnet-warnet yang bermunculan sejak 1998 memasang harga antara Rp3.000-Rp4.500. Kecepatan *bandwidth* warnet-warnet baru itu bisa mencapai 3 Mbps, jauh lebih cepat ketimbang warnet Maga, misalnya, yang "hanya" 128 Kbps. Faktor manajemen warnet untuk mencapai efisiensi dan pelayanan berkualitas menjadi sangat penting (selengkapnya baca *Berebut Gula di Dunia Maya*).

Koperasi Kantor Pos Pusat kini tidak lagi berniat menekuni usaha warnet. Sedangkan Margaria Grup masih bersikukuh untuk menekuni usaha itu. Menurut Lusia, Sekretaris Perusahaan Margaria Grup, Pujayo Cafe Net tidak tutup melainkan bermetamorfosis. Menurutnya, membangun warnet baru dengan citra baru lebih mudah dibandingkan memperbaiki Pujayo Cafe Net dan mengubah citra. Kini Pujayo Cafe Net melakukan merger dengan warnet Koenig.

Warnet Koenig yang dimiliki mantan pelanggan Pujayo Cafe Net berdiri di Jl. Kaliurang. Dengan jumlah komputer sebanyak enam buah, sepak terjang warnet Koenig tidak terlalu sukses. Keinginan warnet Koenig untuk merger dengan Pujayo Cafe Net baru terealisasi setelah Pujayo Cafe Net divonis tutup. Pada 2001, warnet hasil merger itu berdiri di perempatan Tugu Yogyakarta dengan nama Koenig Net. Dengan tampilan eksterior dan interior modern, Koenig Net mengawali peruntungannya.

Ibarat peribahasa patah tumbuh hilang berganti, warnet-warnet baru memang terus bermunculan meski warnet-warnet lama banyak gulung tikar karena merugi. Di sepanjang Jl. Adisucipto, misalnya, beberapa warnet bernama Colombia, Bisman, Pandawa, Afan, Empire, Velsa, dan Warnet Kopma IAIN hanya tinggal kenangan. Di sepanjang Jl. Gejayan, beberapa warnet juga mengakhiri hidupnya, seperti Imol, Central, Amazon, dan

Flavanet. Dan puluhan nama warnet lainnya di berbagai wilayah Yogyakarta.

Belum banyak pihak yang melakukan penelitian tentang pertumbuhan warnet di Yogya. Satu dari sedikit penelitian itu dilakukan oleh Joni Purwo Handoyo, sarjana lulusan Fakultas Geografi UGM. Dalam skripsinya, ia mencatat pada tahun 2001 terdapat 157 warnet di Yogyakarta (Lihat Tabel 2). Warnet-warnet itu tersebar di wilayah dekat kampus, lingkungan pondokan mahasiswa atau di daerah kunjungan turis mancanegara.

Sekilas mata, menjalankan bisnis warnet nampak mudah. Apalagi populasi pelajar dan mahasiswa yang menjadi pengunjung utama warnet di Yogyakarta amat besar. Jumlah rata-rata populasi mahasiswa saja sebanyak 300.000 orang. Pada 1998, warnet-warnet sempat mengalami *booming* pengunjung. Antrean panjang mahasiswa dan pelajar lazim terlihat di warnet-warnet. Fenomena yang sungguh menggiurkan.

Fenomena itu ditanggapi dengan pertumbuhan jumlah warnet yang mulai merangkak naik sejak 1998. Jumlah warnet mencapai titik puncak pada tahun 2000, 63 warnet baru muncul. Selain didorong oleh faktor kemudahan prosedur mendirikan warnet (selengkapnya, baca *Regulasi yang Tak Pasti*), jumlah ISP di Yogya juga mengalami peningkatan. Ini memberi banyak pilihan bagi mereka yang tertarik untuk terjun ke dalam bisnis warnet.

ISP-ISP itu menyediakan berbagai jenis teknologi sambungan internet. Masih menurut hasil penelitian Joni Purwo Handoyo, dari 157 warnet hanya 6,2 % yang masih menggunakan teknologi *dial up*. Teknologi *waveLAN* yang lebih lancar, cepat, dan murah sangat disukai pengusaha warnet dan dominan digunakan.

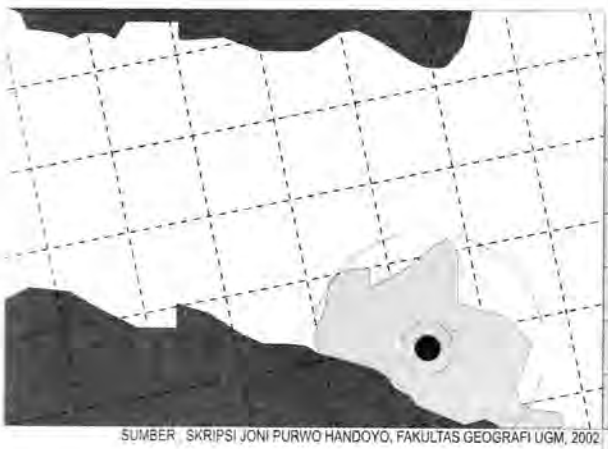
Persoalan yang dihadapi warnet-warnet baru ini berubah. Mereka tak lagi repot-repot mengajari pelanggan tentang internet seperti warnet-warnet perintis. Persaingan antarpengusaha warnet-lah yang kini harus dihadapi. Beberapa pengusaha warnet sempat bergabung dan mendirikan Asosiasi Warnet Yogyakarta (Awayo) untuk menciptakan persaingan yang sehat, namun upaya ini pun gagal (lebih jelas, baca *Konsolidasi yang Jadi Mimpi*).

Masalah harga lantas diserahkan pada hukum pasar. Memang banyak faktor yang ikut menentukan kesuksesan sebuah warnet, seperti lokasi, kenyamanan dan pelayanan, fasilitas, hingga manajemen. Tapi persoalan harga tetap cukup penting, karena konsumen terbesar warnet adalah pelajar dan mahasiswa yang biasanya berkantong cekak.

Merunut sejarah warnet Yogya, kebanyakan konsumen warnet sejak awal keberadaannya memang pelajar dan mahasiswa. Kunjungan ke Warnet Maga dan Wasantara Warnet, misalnya, didominasi pelajar dan mahasiswa. Kondisi tidak berbeda juga terjadi di Pujayo Cafe Net. Bayu Sulistiono, mantan operator Pujayo Cafe Net mengakui pelajar dan mahasiswa mendominasi kunjungan ke warnetnya.

Faktor komposisi pengakses internet ini rupanya juga berpengaruh pada interior warnet. Hampir semua warnet di Yogya meletakkan komputer dalam bilik-bilik kecil. Biasanya berukuran 1,5x1,5 meter persegi. Tata ruang ini ternyata dipraktikkan pertama kali oleh warnet Maga. Semakin tinggi dan rapat bilik-biliknya, pengunjung yang rata-rata muda itu semakin merasa nyaman dan "aman" ketika mengakses internet.

Menurut Agus, pada awalnya warnet Maga menyediakan terminal yang di dalam bilik dan di luar bilik. "Tetapi para pengunjung banyak memilih menggunakan terminal internet di bilik yang tertutup," ujar ayah satu anak ini. Agus lantas menyadari mengakses internet membutuhkan privasi. "Misalnya ketika kita sedang membaca



SUMBER : SKRIPSI JONI PURWO HANDOYO, FAKULTAS GEOGRAFI UGM, 2002

TABEL 2

PERTUMBUHAN JUMLAH WARNET DI YOGYAKARTA

TAHUN BERDIRI	JUMLAH WARNET	PERSENTASE
1997	3	1,77
1998	10	6,19
1999	39	24,78
2000	63	39,82
2001	42	27,43
TOTAL	**157**	**100**

infographic : [illegible]

email, apa enak kalau orang lain ikut melihat," tambah Agus. Akhirnya Agus memutuskan membuatkan bilik untuk semua terminal akses.

Pujayo Cafe Net dan Wasantara Warnet memiliki gayanya sendiri dalam menata ruang. Pujayo Cafe Net yang menyediakan sepuluh komputer untuk pengunjung dan sebuah *server* ini meletakkan layar komputer dibuat sedemikian rupa sehingga antar pengunjung internet dapat saling beradu punggung. Sekat atau bilik baru ditambahkan beberapa waktu kemudian. Di Wasantara Warnet, bilik tidak ada sama sekali. Layar komputer disimpan di dalam meja kaca. Meja itu disusun melingkar. Besar kesempatan orang yang berlalu lalang di belakang pengakses internet dapat ikut melihat ke layar komputer.

Menurut pengamatan Bayu Sulistiono, angka pengunjung yang bukan mahasiswa atau pelajar sangat kecil di Pujayo Cafe Net. Sebagian kecil itu adalah pengusaha, para sarjana yang mencari info beasiswa, atau seorang ibu yang berkomunikasi dengan anaknya di luar negeri. Kesamaan semua pengunjung, baik mahasiswa, dosen, dokter, pengusaha hingga ibu-ibu saat itu adalah mereka tidak tahu tentang internet. "Jangankan orang Yogya, bule saja ada yang tidak tahu internet. Terpaksa kami menjelaskan dengan bahasa Inggris yang kacau dan sedikit-sedikit pakai bahasa isyarat," kata Bayu dengan tawa berderai.

Mengurusi para pelanggan warnet ketika itu perlu kesabaran ekstra. Apalagi tidak semua pelanggan memiliki daya tangkap yang sama. "Jika pengunjung sedang banyak, dan yang *nanya* ke operator juga banyak, *wah* sibuk sekali," kenang Apri. Meski ada beberapa pengunjung yang sudah punya kemampuan dasar mengakses internet, kebanyakan pengunjung Pujayo Café Net ketika itu datang hanya dengan bekal rasa penasaran.

Pertama kali bertugas sebagai operator di Pujayo Cafe Net, Bayu bekerja bersama Apri Fauziah (32). Untungnya sebelum terjun ke warnet, mereka berdua telah menjalani proses pelatihan yang diadakan JGI selama tiga bulan. "Mereka (para pengunjung– *Red.*) tidak mengerti sama sekali tentang internet maka kami harus mengajari mereka *gimana* mencari data, *ngirim email*, dan *chatting*," tambah Apri Fauziah yang kini menjadi karyawan Margaria Grup.

Bayu Sulistiono dan Apri Fauziah tergolong operator warnet pertama di Yogya. Sebenarnya, menjadi operator warnet tidak pernah terlintas di benak Bayu Sulistiono. Bahkan, Bayu yang kuliah di akademi komputer itu belum tahu apa itu internet. Sampai suatu hari ia melihat pengumuman lowongan pekerjaan itu di kampusnya. Sedangkan Apri Fauziah, sebelum bekerja di warnet pernah menjadi kepala laboratorium komputer Universitas Cokroaminoto Yogyakarta. Sama dengan Bayu, Apri saat mendaftar seleksi penerimaan di Margaria Grup juga tidak punya bekal pengetahuan tentang internet. Dengan honor Rp300 ribu sebulan, Bayu dan Apri pun mulai bertugas dari pukul 8 pagi hingga 9 malam.

Seiring dengan naiknya popularitas internet, para pengunjung warnet kini telah jauh lebih mahir ketimbang pengunjung warnet pada masa Bayu dan Apri. Bayu yang pensiun jadi operator warnet sejak 2002 menilai, "Dibandingkan dengan kami (para operator warnet pertama– *Red.*), operator sekarang tidak perlu mengajari tiap pengunjung tentang internet, sudah pada *pinter-pinter*."

Demikianlah, warnet-warnet jatuh bangun. Tidak semua berujung dengan kisah sukses, memang. Yang jelas, kehadirannya sudah mengenalkan teknologi internet pada masyarakat Yogya. Dan sampai kini warnet masih menjadi tempat alternatif untuk mengakses internet.

Berebut Gula di Dunia Maya

Hera Ariani / bal

Sebagian bermula dari iseng atau sekadar hobi. Ada pula yang serius dan punya persiapan matang. Mereka membuka warung internet (warnet). Tak semua mendulang sukses. Banyak yang berguguran, meski tak sedikit juga yang berhasil. Ada beragam kisah. Yang jelas, lahan ini masih menarik banyak orang. Pendatang-pendatang baru terus bermunculan. Bak semut berebut gula.

Rasdha bersama kawannya Seto, misalnya. Dari sekadar iseng, mereka memutuskan untuk membuka jasa penyedia layanan internet, yang lazim disebut warnet. Tahun 1998, mereka memulai bisnisnya. Dengan modal mepet, dua mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII) yang hobi komputer ini menyewa satu petak bangunan di Jl. Adi Sucipto. Awalnya, mereka hanya mampu menyediakan lima unit komputer bekas untuk disewakan.

Warnet Merapi, demikian mereka menamai warnetnya, hanya ditangani berdua. Maklum, mereka belum mampu membayar pegawai. Namun hal itu tidak membuat usaha mereka tersendat. Bahkan menurut penuturan Rasdha, tingkat kunjungan ke warnet mereka sangat tinggi. Waktu itu penyedia layanan internet di Yogya memang belum terlalu banyak. "Dulu itu pengunjungnya banyak yang *ngantri*, padahal tarif per jamnya lebih mahal dari sekarang," kenangnya. Tak heran, dalam tempo empat bulan, warnet Merapi sudah bisa balik modal.

Demikianlah kisah sukses duo Rasdha dan Seto yang saat ini telah memiliki dua warnet: Merapi dan Merapi Online, keduanya berada di Jl. Adi Sucipto. Kisah sukses itu tidak hanya jadi milik Rasdha maupun Seto. Antara tahun 1998 hingga 2000, banyak pengusaha warnet yang mengalami kesuksesan serupa. Kala itu, puluhan warnet baru muncul tiap tahun. Banyak orang berlomba-lomba menyulap garasi rumah, kamar kos, gedung kosong, hingga *lobby* hotel mewah menjadi warnet. Industri warnet tumbuh bak cendawan di musim hujan.

Bisnis warnet sempat menjadi tren di Yogyakarta. Bagaimana tidak, Yogya dengan ratusan ribu pelajar serta mahasiswanya, masih, dan selalu menjadi pasar potensial bagi bisnis ini. Namun, kisah sukses itu berakhir di sana (baca *Warnet Bawa Yogya ke Mayantara*). Akhir tahun 2001, banyak warnet yang berguguran. Rasdha dan Seto adalah sedikit dari mereka yang bertahan.

Pascakeruntuhan bisnis warnet, puluhan warnet baru kembali muncul, meski tak sesemarak sebelumnya. Kebutuhan masyarakat Yogya, terutama pelajar dan mahasiswa, terhadap internet rupanya menjadi kabar baik bagi para pelaku bisnis ini. Tahun 2002 saja tercatat sejumlah 273.485 mahasiswa dan 195.252 pelajar SMP dan SMU (*Yogyakarta dalam angka 2002*). Angka itu tentu menjadi jaminan bagi kelangsungan bisnis warnet. Tak heran bila banyak orang yang mencoba masuk dalam bisnis ini, tak peduli apakah mereka punya pengalaman atau tidak. Dari pengusaha lokal hingga penanam modal dari luar kota. Bahkan, pemodal besar macam M-Web dari Afrika Selatan, dengan warnet raksasanya, juga tak mau ketinggalan. Meski pada tahun 2002, M-Web harus hengkang dari Indonesia karena restrukturisasi internal dalam perusahaannya.

Sepanjang tahun 2002 hingga 2004, puluhan warnet datang dan pergi silih berganti. Tak ada angka pasti yang menunjukkan jumlah serta laju pertumbuhan warnet di Yogya. Tak ada pihak yang punya catatan resmi tentangnya. Yang jelas, hingga Juli 2004, hasil pencacahan yang dilakukan BALAIRUNG menunjukkan bahwa warnet yang masih eksis di kota Yogya berjumlah 94 buah. Beragam kisah mengiringi setiap kemunculan dan kejatuhan mereka.

Mendirikan warnet ternyata tidak serumit yang dibayangkan. Tidak ada belitan regulasi yang akan menyulitkan bisnis ini (baca *Regulasi yang Tak Pasti*). Asal modal mencukupi, urusan selanjutnya akan lebih gampang. Meski memang, investasi untuk warnet terbilang cukup besar, mulai dari puluhan hingga ratusan juta rupiah. Investasi tersebut antara lain dikeluarkan untuk pos-pos seperti sewa gedung–kecuali bila gedung milik sendiri, serta penyediaan peralatan dan infrastruktur

...ternet.

...umum, infrastruktur teknologi internet ...kan tidaklah terlalu rumit. Semua ...dapat diperoleh di berbagai toko ...terdekat. Lagipula, akses internet tidak ...hkan spesifikasi komputer yang terlalu ... Bahkan, komputer bekaspun masih bisa ... Biasanya, warnet-warnet tersebut ...anan di toko-toko tertentu untuk ...enuhi kebutuhannya. Kebutuhan peralatan ini ...da-beda, tergantung pada jenis akses yang ...akan oleh masing-masing warnet. Ada ...erapa jenis akses yang umum digunakan ...net, di antaranya *dial up, leased line, wireless,* ...ternet kabel. Di awal perkembangannya, ...ak warnet yang memakai koneksi *dial up* dan *...ed line*. Namun karena banyaknya keluhan, ...utama berkaitan dengan kurangnya kecepatan ...kses, sistem *dial up* maupun *leased line* mulai ...tinggalkan.

Tentu saja investasi untuk peralatan-peralatan tersebut tidaklah sedikit. Setelah segala peralatan maupun infrastruktur teknologi internet terpenuhi, masih dibutuhkan investasi yang tidak kecil untuk menyediakan meja, kursi, ornamen ruang dan sebagainya, yang seringkali dirancang sebagai keunggulan kompetitif (Lihat Tabel 1).

Jumlah modal yang tersedia sangat berpengaruh terhadap jumlah komputer yang akan dioperasikan. Seseorang dengan modal Rp40 juta mungkin hanya akan bisa menyediakan 5-10 unit komputer. Akan berbeda ceritanya bila orang itu memiliki modal di atas Rp100 juta. Dia bisa saja menyediakan 15-20 komputer di warnetnya. Modal juga berpengaruh pada kecepatan akses, kenyamanan ruangan, serta ketersediaan berbagai fasilitas. Dengan jumlah uang yang memadai, pengusaha warnet bisa berlangganan *bandwidth* lebih besar serta bisa mendekorasi warnetnya seindah mungkin.

Modal perdana untuk mendirikan warnet memang tidak sedikit. Untuk menyiasati kekurangan modal, berbagai cara dilakukan pengusaha warnet. Dari kredit bank, kredit pada toko komputer, dll. Selain itu, banyak yang mendirikan warnetnya secara patungan. Biasanya, sistem patungan dilatarbelakangi hubungan saudara maupun pertemanan. Intersat, misalnya. Warnet terbesar di Yogya ini tidak hanya dimiliki oleh satu atau dua orang. Pertama kali didirikan, Intersat dimodali oleh tujuh pemegang saham yang kini tinggal di Jakarta. Sementara, pengelolaan keseharian warnet ditangani oleh seorang manajer.

TABEL 1.

PENGHITUNGAN INVESTASI AWAL UNTUK MENDIRIKAN WARNET DENGAN 15 UNIT KOMPUTER

15 unit komputer (Pentium III)	= @ Rp. 3.000.000 x 15	= Rp. 45.000.000
15 meja komputer	= @ Rp. 100.000 x 15	= Rp. 1.500.000
Sewa tempat	= Rp. 8.000.000 (1th.)	= Rp. 8.000.000
Peralatan untuk koneksi *wireless*		= Rp .4.000.000
Lain-lain (ornamen ruangan, promosi, dsb)		=Rp. 20.000.000
Jumlah		= Rp. 78.500.000

Catatan : dengan harga bahan tahun 2004

Infographic : Bram, Image : Image bank

Kisah lain dituturkan oleh Linus (31), pemilik warnet Bayonet. Pertama kali membangun usaha warnetnya, ia sama sekali tak bermodal. Linus menyiasatinya dengan membuat proposal pendirian warnet. Selanjutnya, proposal tersebut diajukan pada teman-temannya. Karena hubungan pertemanan jualah, Linus, yang mengaku telah berwirausaha sejak mahasiswa itu, berhasil mengumpulkan uang sejumlah Rp320 juta dari enam orang sahabatnya. Dengan modal tersebut, Bayonet yang terletak di Jl. Cik Di Tiro mampu menyediakan 25 komputer dengan fasilitas yang terbilang lengkap. Bedanya, Bayonet yang beroperasi sejak 11 Desember 2000 tersebut bukan milik enam orang yang menyumbangkan modal. Kepemilikan Bayonet tetap berada di tangan Linus dan Joni Suryo yang bergabung belakangan. Pengelolaan warnet juga ditangani secara langsung olehnya.

Meski merupakan hal penting, modal uang dalam jumlah besar tidak serta merta menjamin ketersediaan banyaknya jumlah komputer. Faktor lokasi ternyata juga berpengaruh.

engusaha yang ingin membuka warnetnya di daerah yang strategis rus berani merogoh kocek lebih dalam. Maklum, sewa bangunan di erah yang ramai cenderung lebih mahal. Queen.net di Jl. Pasar mbang, misalnya. Pemiliknya, Muzakir Ibrahim, telah menyiapkan dal sebesar Rp300 juta. Dengan modal sejumlah itu, ia hanya bisa nyediakan 15 unit komputer. Ini tentu saja berbeda dengan SEnet di Jl. Parangtritis. Hanya dengan modal Rp70-80 juta, emiliknya, Totok H (34), bisa menyediakan 16 komputer.

Gambar 1. Struktur pegawai di warnet Queen.net

infografis: abdi, image: image bank

Dalam mengelola operasional harian, masing-masing warnet punya mekanismenya sendiri. Ini bisa dilihat dari struktur yang da di tiap-tiap warnet. Untuk warnet dengan mlah komputer yang terbatas, strukturnya ngatlah sederhana. Dari atas, pemilik sekaligus rangkap sebagai koordinator utama yang engatur kegiatan opersional. Di bawahnya ada berapa operator yang merangkap sebagai kasir. gas operator adalah melayani pelanggan. Selain itu masih ada 1-2 knisi yang bertugas merawat perangkat komputer dan jaringan ternetnya.

Warnet Queen.net menerapkan struktur yang sederhana ini. Total ekerja di warnet ini ada empat orang. Tiga orang sebagai operator erangkap kasir, dan satu orang teknisi. Muzakir sebagai pemilik juga ertugas sebagai koordinator yang mengatur distribusi dan rotasi ekerja. Selain itu, dia juga mendapat jatah sebagai operator dan sir. Zaharamutia, salah seorang operator di Queen.net yang juga dik kandung Muzakir, mengatakan bahwa hingga saat ini jumlah aryawan yang terbatas tidak membuat kinerja warnet mereka eteteran (Lihat Gambar 1). Lain halnya dengan Intersat. Warnet ang memiliki tiga cabang dengan total 185 komputer ini enerapkan struktur karyawan yang cukup gemuk. Masing-masing aryawan memiliki spesialisasinya sendiri. Mulai dari atas, direksi/ omisaris hingga tukang sapu dan petugas parkir, memiliki posnya asing-masing (Lihat Gambar 2).

Di beberapa warnet, karyawan dituntut untuk berperan lebih. erutama karyawan yang berhubungan langsung dengan pelanggan. ereka dituntut untuk selalu ramah pada setiap pelanggan yang atang. Di warnet Bayonet, misalnya. Begitu melewati pintu masuk, kasir dan operator yang sedang bertugas akan angsung menyambut dengan mengucapkan "selamat datang" sambil terenyum lebar dan ramah. Rupanya, mereka hendak memberi tahu bahwa mereka akan membantu segala kebutuhan pelanggan di warnet tersebut. Sedang di Intersat, segala kebutuhan pelanggan dipercayakan kepada dua orang atau lebih yang bertugas sebagai *customer service*. Begitu pelanggan datang, *customer service* akan langsung menyambut mereka. *Customer service* juga bertugas untuk melayani pelanggan yang mendapat kesulitan.

Gambar 2. Struktur pegawai di warnet Intersat

infografis: abdi, image: image bank

Mendirikan warnet berarti menjual asa. Hal ini agaknya disadari oleh emua pemilik dan pengelola warnet. Maka tak heran anyak warnet yang menerapkan strategi tertentu untuk memikat hati pelanggannya. Meski menerapkan strategi

Abraham Mudito / bal

yang berbeda, mereka sepakat bahwa pelayanan yang maksimal merupakan faktor yang sangat vital bagi kelangsungan usahanya. Pelayanan yang maksimal akan menjamin kesetiaan pelangan untuk terus memakai jasa yang mereka tawarkan.

Hal pertama yang paling penting, menurut sebagian besar pelaku usaha ini, adalah kecepatan akses. Bisa dikatakan bahwa kecepatan akses merupakan faktor yang paling signifikan untuk menarik pelanggan. Kecepatan akses ini tergantung pada jumlah *bandwidth* yang digunakan. Agar akses internet bisa lebih cepat dan lancar, pemilik warnet harus menyesuaikan jumlah komputer dengan jumlah *bandwidth* yang dimilikinya. Sebuah warnet dengan komputer sebanyak 5-10 unit bisa dikatakan cukup baik dengan memakai *bandwidth* sebesar 64 Kbps (*kilobyte per secon*). Sedang warnet yang memiliki komputer dengan jumlah lebih banyak harus menambah jumlah *bandwidth*-nya.

Melihat pentingnya kecepatan akses bagi *user*, banyak warnet yang kemudian menambah *bandwidth*-nya. Pertama kali beroperasi, Queen.net memakai *bandwidth* sebesar 64 kbps yang dibagi untuk 15 komputer. Karena dirasa kurang memuaskan, Queen.net menambah *bandwidth*-nya menjadi 125 kbps untuk 15 komputer. Hal serupa juga dilakukan oleh warnet Blankonnet yang terletak di jl. C. Simanjuntak. Sebelumnya mereka memakai *bandwidth* sebesar 64 kbps, untuk 15 komputer. Karena dinilai sudah tidak memungkinkan, dan juga menanggapi tuntutan *user*, mereka menambah *bandwidth*-nya hingga 200 kbps untuk 15 komputer.

Kecepatan akses di suatu warnet tidak hanya dipengaruhi oleh besar *bandwidth* yang dipakai. Jenis jaringan (koneksi) dan ISP (*Internet Service Provider,* Penyelenggara Jasa Internet– *Red.*) yang digunakan juga berpengaruh. Saat ini, jenis koneksi yang paling banyak dipakai adalah *wireless*. Jenis koneksi ini memiliki beberapa keungulan, antara lain pirantinya yang lebih sederhana karena tidak perlu memakai kabel dan harganya yang relatif lebih murah. Maka tak heran bila sampai saat ini, jenis ini masih menjadi favorit. Namun demikian, jenis koneksi ini juga memiliki kelemahan, seperti seringnya terjadi interferensi (gangguan frekwensi) karena banyak orang yang memakai jalur ini. Selain itu, koneksi *wireless* sangat rawan terhadap petir. Untuk menghindari gangguan pada koneksi *wireless* ini, beberapa warnet beralih ke koneksi internet kabel dengan risiko membayar lebih.

Untuk menyediakan akses internet, para pengusaha warnet harus berhubungan dengan ISP sebagai penyedia koneksi internet. Kualitas akses internet bisa dipengaruhi oleh ISP yang dipilih. Untuk itu, pengusaha warnet harus selektif dalam memilih ISP, baik dalam hal pelayanan maupun harga. Kecepatan akses internet biasanya berbanding lurus dengan harga. Bila ingin akses di warnetnya lebih

...t dan lancar, pemilik warnet harus siap ...geluarkan biaya lebih.

Karena itu, untuk memperoleh *bandwidth* yang ...ualitas dan murah, warnet harus cerdik mencari ...

Misalnya, beberapa warnet memutuskan untuk ...mbentuk semacam konsorsium dan membeli ...dwidth dalam jumlah besar. *Bandwidth* ...ndongan, dalam istilah mereka. *Bandwidth* ...m jumlah besar yang didapat dengan harga ...h murah ini selanjutnya dibagi untuk para ...gotanya. Bahkan pada perkembangan ...njutnya, *bandwidth* itu tidak hanya digunakan ...diri, tapi juga dijual pada pihak-pihak lain **(lihat *...onsolidasi yang jadi mimpi*)**.

Setiap warnet punya strategi lain untuk menarik pelanggan. Umumnya strategi ini masih berhubungan dengan teknologi yang ...warkan. Tersedianya berbagai menu *software* ...g lengkap di komputer yang disewakan ...rupakan hal yang mutlak disajikan. Untuk ...nyiasatinya, beberapa warnet sengaja menaruh ...nu-menu pilihan yang biasa digunakan ...anggan, seperti *Game Online*, *Winamp*, *Yahoo! ...ssengger*, *ICQ*, *mIRC*, dll, di *desktop* komputer. ...ain itu, mereka juga menyediakan piranti ...ndukung seperti *head set*, *printer*, *scanner*, *web ...n*, *CD R/W*, hingga disket, yang bisa ...manfaatkan oleh pelanggan dengan ongkos ...tentu (Lihat Tabel 2). Para pemilik warnet ini ...rharap makin lengkap piranti yang tersedia, ...ngunjung akan makin terpikat untuk terus ...rkunjung ke warnetnya. Selain itu, kebanyakan ...rnet juga menyediakan aneka makanan dan ...muman ringan yang bisa didapatkan pelanggan ...ngan harga tertentu.

Privasi dan kenyamanan pelanggan juga ...njadi pertimbangan. Dengan mempertimbangkan ...vasi sebagai faktor yang penting, setiap warnet ...ndesain ruangannya sedemikian rupa. Begitu ...masuki ruangan salah satu cabang Intersat di Jl. Timoho, misalnya, kita akan disambut oleh puluhan bilik warnet. Desain warnet yang berbilik-bilik memang wajar, tapi di Intersat model bilik yang ditawarkan agak berbeda. Sekat antarbiliknya lumayan tinggi, bahkan dilengkapi pintu. Dengan sekat yang tinggi, mereka bermaksud memberi rasa aman pada pelanggan yang hendak melanglang dunia maya. Selain berbagai model bilik, pemilihan *furniture* juga jadi pertimbangan. Bentuk meja dan kursi yang empuk dan nyaman tentunya juga cukup penting. Fasilitas lain yang juga jamak ditemui adalah *Air Conditioner* (AC). Pengadaan AC ini juga tak lepas dari kenyamanan bagi pelanggan. Bagi perokok, kebanyakan warnet juga menyediakan *smoking area*.

Selain kecepatan, kelengkapan maupun kenyamanan, tarif sewa warnet adalah item penawaran yang cukup sensitif. Siapa yang menawarkan tarif yang murah, dialah yang akan dicari konsumen. Tentu saja, warnet tidak akan dengan mudah menerapkan tarif murah. Mereka juga harus memikirkan berbagai pengeluaran, selain tujuan mereka untuk mendapat untung.

Penentuan tarif warnet didapat dari penghitungan berbagai komponen. Pengeluaran yang cukup besar, misalnya, berasal dari biaya listrik, sewa ISP, dan sewa bangunan. Selain itu mereka juga harus menghitung gaji pegawai, *upgrade* komputer dan sebagainya. Banyaknya faktor yang mempengaruhi harga inilah yang membuat para pemilik warnet pusing tujuh keliling.

Tarif sewa warnet per jam yang berlaku di Yogya saat ini berkisar antara Rp2.000-Rp4.000. Patokan tarif pada kisaran itu bisa dinilai cukup murah. Inilah salah satu faktor yang membuat warnet di Yogya dianggap unik. Karena konon, di kota-kota lain, tarif warnet per jam bisa melambung hingga dua kali lipat, bahkan lebih. Sebenarnya, banyak warnet yang mengeluh dengan penetapan tarif tersebut. Banyak yang merasa tarif tersebut tidak cukup untuk membayar biaya operasional warnetnya. Padahal, tidak ada peraturan khusus yang mengatur penentuan harga. Dulu memang pernah dihem-buskan isu penyamaan harga oleh AWAYO (Asosiasi Warnet Yogyakarta), namun rencana tersebut tidak berhasil (baca *Konsolidasi yang Jadi Mimpi*).

Blankonnet, misalnya, mematok harga Rp3.500 per jamnya. Dengan tarif tersebut, pemiliknya mengaku bahwa penghasilannya per bulan

TABEL 2.
BERBAGAI FASILITAS YANG DITAWARKAN WARNET :

Fasilitas	Tarif Rata-rata
Copy CD	Rp. 5,000
Scanner	Rp. 1,500
Printer	Rp. 600
Disket	Rp. 3,000 - Rp. 5,000
Web-Cam	Gratis
Head Set	Gratis
MAKANAN DAN MINUMAN RINGAN, DLL. — TERTENTU	

...graphic : Bram, Image : Image bank

infographic : Bram, Image : Image bank

TABEL 3.

DAFTAR HARGA

DI WARNET BINTANG NET, JL. RE MARTADINATA

HAPPY HOURS (PUKUL 24.00 - 07.00)	NORMAL (PUKUL 07.00 - 24.00)
RP. 2.500	RP. 3.800

PAKET (TIAP PEMAKAIAN 3 JAM, GRATIS 1 JAM)

RP. 9.500

tidak mencukupi. "*Nggak cucuk* (cukup–*Red.*), tapi ya *dipas-pasin*," ujar Arvan, pemiliknya. Ketika ditanya kenapa tidak menaikkan harga, ia mengaku sebenarnya dia berniat menaikkan harga. "Tapi melihat yang lain juga *kayak gitu*, ya ikut saja, pokoknya asal masih wajar *lah*," tambahnya.

Bagi pengguna warnet yang kebanyakan mahasiswa, tarif yang ditawarkan warnet mungkin masih tergolong tinggi. Hal ini disadari benar oleh pengelola warnet. Untuk menyiasatinya, warnet menawarkan paket-paket potongan harga. Tujuannya untuk menarik pelanggan mengakses internet di warnetnya. Model potongan harga ini bisa bermacam-macam. Misalnya harga *happy hours*, yang biasanya mulai diterapkan dari pukul 23.00 hingga 08.00. Selama *happy hours*, tarif warnet per jam biasanya dikurangi hingga separuh harga normal (misalnya, lihat Tabel 3). Selain itu, ada juga yang menawarkan bonus akses gratis selama satu jam bila pelanggan telah mengakses internet selama dua jam. Pakai tiga, bayar dua.

Beberapa warnet juga memberlakukan sistem *member*. Cukup dengan uang Rp10.000-Rp20.000, pelanggan akan mendapatkan kartu anggota. Dengan kartu tersebut, pelanggan akan mendapat perlakuan khusus seperti potongan harga dan bonus-bonus lain. Bagi warnet, sistem *member* ini berfungsi untuk mengikat loyalitas pelanggan. Di Bayonet, misalnya, sistem *member* ini terbukti cukup efektif. Menurut Linus, sistem *member* ini merupakan salah satu cara untuk membentuk komunitas pelanggan di warnetnya. Hingga saat ini, Bayonet telah memiliki sekira 2.500 *member*.

Penentuan tarif tidak hanya didasarkan pada penghitungan berbagai item. Tarif yang diterapkan warnet lain juga berpengaruh. Apalagi jika lokasinya berdekatan. Persaingan untuk memperebutkan konsumen membuat mereka tidak bisa seenaknya menetapkan harga. Hal ini diakui oleh Herman Yoseph (38), pemilik warnet Gemini. Dalam menentukan tarif sewa, selain menghitung besarnya biaya operasional warnetnya, dia juga harus menyesuaikan dengan tarif warnet lain di sekitarnya.

infographic : Bram, Image : Image bank

TABEL 4.

RATA-RATA

PENDAPATAN WARNET PER BULAN

TARIF WARNET PER JAM	RP. 2.500 - RP. 4.000
JAM SEWA YANG TERPAKAI PER HARI	70 JAM - 200 JAM
KEUNTUNGAN KOTOR HARIAN RATA-RATA	RP. 245.000 - RP. 700.000
KEUNTUNGAN KOTOR RATA-RATA PER BULAN	RP. 7.350.000 - RP. 21.000.000

Selain persoalan tarif, pemilik warnet menghadapi masalah lain. Pengunjung akan

memilih warnet yang bagus, lengkap, cepat, nyaman, dengan harga yang lebih murah. ena itu, warnet akan bersaing mulai dari tarif ga *service*.

ak heran bila ada yang beruntung dan ada yang harus mengalah. Dalam dunia warnet, -kisah sukses akan nyaring terdengar seperti a kisah tentang kekalahan. Meski menawarkan dahan dunia maya, para pemilik maupun elola warnet harus tetap menghadapi ingan di dunia yang nyata.

ersaingan sengit antarwarnet lebih banyak di di daerah yang berdekatan dengan kampus. bisa disangkal, kebanyakan warnet memang ilih lokasi yang berdekatan dengan umennya, yakni mahasiswa. Di seputar UGM, nya, kita akan menemukan berbagai warnet n jarak yang tidak terlalu jauh. Di utara tas Kehutanan UGM, tepatnya di daerah an Mataram, tercatat ada tiga warnet dengan yang berdekatan, yakni warnet Dholpin, dan Shikyu. Kepadatan serupa juga akan kita di daerah Mrican, dekat kampus Universitas a Dharma dan Universitas Atma Jaya berada. eberadaan warnet lain dalam jarak yang dekat cukup berpengaruh terhadap tingkat ngan. Herman mengatakan bahwa kunjungan lah satu warnetnya yang terletak di Jl. rang sedikit berkurang sejak warnet Blue 'n beroperasi tak jauh dari warnetnya. Meski kan, Herman mengatakan bahwa hal um itu adalah sesuatu yang wajar dalam

ada tingkat lanjut, kepadatan warnet di suatu juga ditengarai sebagai salah satu faktor yang ebabkan beberapa warnet gulung tikar. Saat epadatan warnet di sepanjang Jl. Kaliurang, ma di kilometer 4-6, telah jauh berkurang bila ding beberapa tahun yang lalu. Sekira tahun ruas jalan tersebut dipenuhi banyak warnet. apa di antaranya, seperti Hotnet, rupanya menyingkir dari perhelatan.

arnet-warnet yang bertahan, umumnya, liki item penawaran yang hampir sama. Untuk anyak warnet yang selalu mengamati mbangan warnet lain. Ini dilakukan untuk at apa yang baru dan apa yang sedang terjadi rnet tersebut. Tujuannya agar warnet mereka ketinggalan, terutama dari segi kualitas nan maupun harga. Hal ini diakui oleh Linus. rnetnya, Bayonet, selalu tersedia film-film diperbarui tiap minggu. Ide pemutaran film ini si dari almarhum warnet Cupido. "Idenya na, kita tinggal *kembangin aja*," akunya. Hal juga dilakukan oleh Anto (28), manajer et Chamber di Jl. Gejayan. Anto mengaku *ngenet* di warnet lain untuk mengetahui model pelayanannya.

Persaingan bertambah seru ketika beberapa perguruan tinggi, seperti UAJY, STIE YKPN, UII, dll., juga menyediakan fasilitas internet di dalam kampus. Apalagi, bila akses di dalam kampus tersebut gratis. Sedikit banyak, akses gratis di dalam kampus akan mempengaruhi tingkat kunjungan. Meski demikian, Aris Pambudi, manajer warnet Holiday.net di bilangan Babarsari mengatakan bahwa kehadiran warnet di dalam kampus tidak berpengaruh banyak bagi warnetnya. Menurutnya, itu terjadi karena fasilitas akses di kampus sangatlah terbatas.

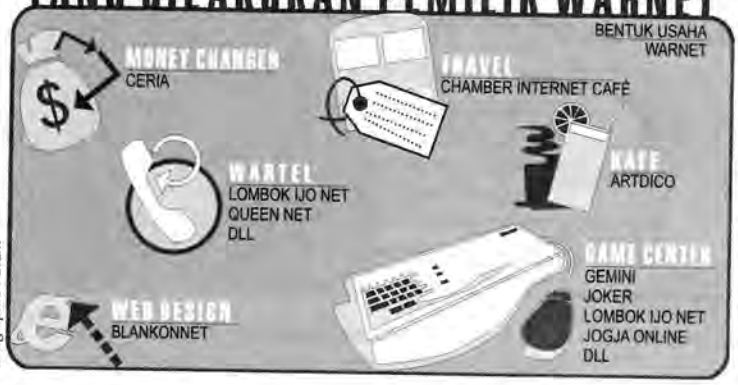
Suasana berbeda akan kita temui di warnet-warnet yang lokasinya agak jauh dari kampus. Persaingan antarwarnet tidaklah terlalu sengit. Warnet-warnet di Jl. Parangtritis, misalnya, mengaku lebih leluasa dalam menetapkan harga. Mereka tidak terlalu memikirkan berapa tarif yang dipatok warnet lain. Ini terjadi karena rata-rata jarak antara warnet satu dengan yang lain cukup jauh. Selain itu, target pasar mereka bukan hanya mahasiswa. Kendil.net, sebagai contoh, berani mematok tarif Rp4.000 meski tidak menyediakan AC maupun bilik yang menjamin privasi pelanggan. Menurut penuturan pemiliknya, Very OS, keadaan warnetnya tersebut tidak berpengaruh pada tingkat kunjungan.

Sama halnya dengan warnet-warnet di kawasan Jl. Malioboro. Mereka bahkan mematok harga jauh lebih mahal dibanding warnet-warnet lain. Queen.net, misalnya, mematok tarif sebesar Rp7.000 per jamnya. Namun tarif tersebut hanya diberlakukan bagi turis asing yang memakai jasa mereka. Sedangkan tarif untuk pelanggan lokal dipatok pada kisaran Rp3.000-Rp4.000. "Tarif untuk bule *emang* segitu, tapi kalau lokal beda lagi," ujar Mutia, salah seorang operator di warnet tersebut. Masih menurut Mutia, pengunjung warnetnya memang didominasi bule, dan mereka tidak pernah mengeluhkan tarif yang telah dipatok. Apalagi warnetnya menyediakan pelayanan dan fasilitas yang cukup memadai, mulai dari kecepatan akses hingga penyediaan *web cam*.

Warnet Chaterina di sekitar kawasan Malioboro, tepatnya di Jl. Dagen, juga menetapkan tarif yang cukup tinggi: Rp8.000 per jam. Berbeda dengan Queen.net, warnet ini tidak membedakan tarif pelanggan lokal dan mancanegara. Semua pelanggan dikenai tarif yang sama. Meski demikian, menurut penuturan Ruswito (40), pemilik tunggal Chaterina, target utama warnetnya memang turis asing. Penetapan tarif tersebut, bagi Ruswito, dinilai wajar. Bahkan, dia pernah mematok tarif sebesar Rp18.000 per jam. Maklum, waktu itu warnet miliknya merupakan warnet satu-satunya di kawasan tersebut. Sejak peristiwa bom Bali, tingkat

TABEL 5

SEBAGAI VARIASI USAHA
YANG DILAKUKAN PEMILIK WARNET



infographic : Bram

kunjungan ke warnetnya mengalami penurunan. Akhirnya, dia memutuskan untuk menurunkan tarif warnetnya.

Tingkat keuntungan yang diperoleh tiap warnet sangat bervariasi. Mulai ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah (Lihat Tabel 4). Ada yang mendapat untung banyak, ada yang sedang-sedang saja, bahkan ada pula yang harus *nombok* setiap bulannya. Keuntungan warnet dipengaruhi banyak faktor. Jelas, kunjungan yang ramai akan memompa keuntungan.

Keuntungan kotor tersebut akan dikurangi dengan berbagai macam pengeluaran. Yang terbesar adalah pembayaran sewa *bandwidth* kepada ISP. Nilainya selalu berada dalam angka jutaan rupiah. Selain itu, mereka masih harus membayar gaji pegawai, listrik, telepon, air, sewa bangunan, dan lain sebagainya. Mereka juga masih harus menguranginya dengan biaya penyusutan. Setelah dikurangi dengan berbagai biaya pengeluaran, beberapa warnet mengaku hanya mendapat sedikit sisa. Meski tak sedikit pula yang bisa mereguk untung lebih. Bahkan ada yang merugi.

Eboni net, misalnya. Menurut pemiliknya, Rizqi, warnet tersebut merugi Rp100 ribu hingga Rp150 ribu per bulan. Rizqi terpaksa menutupi kerugian itu dengan menerapkan subsidi silang dengan warnetnya yang lain. Bandingkan dengan keuntungan Istana Warnet di Jl. HOS Cokroaminoto yang mampu mengeruk keuntungan hingga Rp6,5 juta per bulan. Lain lagi dengan Nasa Net. Meski tak mendapat untung yang terlalu besar, bisnis warnet di Jl. Tentara Rakyat Mataram ini cukup stabil dengan meraup keuntungan sebesar Rp800 ribu per bulan. Atau tengok Selokan net. Tiap bulannya, warnet yang terletak di daerah Seturan, Selokan Mataram, itu mampu mencetak angka yang cukup fantastis. Mereka mampu meraup untung hingga Rp9 juta.

Warnet dengan omzet besar bisa terus menghidupi dirinya dengan penghasilan yang didapat. Lain lagi dengan warnet yang beromzet kecil. Agar bisa *survive*, mereka harus membuat terobosan agar usaha mereka bisa bertahan. Usaha penyewaan akses internet mungkin masih menjadi tumpuan, namun tidak semua pengusaha warnet hanya mengandalkan penyewaan akses internet. Beberapa warnet telah membuat beberapa variasi usaha (Lihat Tabel 5). Variasi tersebut dilakukan untuk mendukung kemajuan warnet sebagai usaha utama.

Agus, pemilik warnet Joker, misalnya, membuat variasi usaha dengan mendirikan *game center*. Hingga sekarang, Agus telah memiliki dua warnet dan dua *game center* dengan lokasi yang berbeda. Baik warnet maupun *game center*, menurut pengakuan Agus, saling mendukung biaya operasional satu sama lain. Jadi tidak heran bila dalam satu bulan, Agus menikmati keuntungan bersih tak kurang dari angka Rp15 juta.

Hal serupa juga dilakukan pemilik warnet Lombok Ijo.Net di Kotabaru. Selain menyewakan akses internet, mereka juga menyiapkan ruang khusus untuk *game center* di warnetnya.

lnya, menurut salah seorang pemiliknya, Mayos *game center* merupakan salah satu variasi a untuk menarik pengunjung ke warnetnya g mulai sepi. Dalam perkembangannya udian, *game center*-lah yang lebih ramai dan lebih menghasilkan. Lokasi Lombok Ijo.Net g berada di dekat sekolah membuatnya ramai njungi oleh pelajar SMP yang memang upakan pasar utama *game center*.

Karena keuntungan di *game center* lebih njanjikan, banyak warnet yang kemudian indah secara total menjadi *game center*. Polim (38), misalnya, memutuskan untuk menutup metnya untuk kemudian mengubahnya menjadi e *center*. Awalnya, warnet Galaxy di daerah ran sudah bertahan selama hampir dua tahun. mun Tito merasa bahwa biaya operasional untuk metnya jauh lebih mahal dibanding penghasilan g didapat. Terutama untuk biaya ISP. Tito ihat bahwa *bandwidth* untuk *game* tidaklah lu besar. Akhirnya ia benar-benar menyulap metnya menjadi *game center*. Menurut gakuannya, keuntungan *game* bisa mencapai 3-li warnet dengan jumlah komputer yang sama.

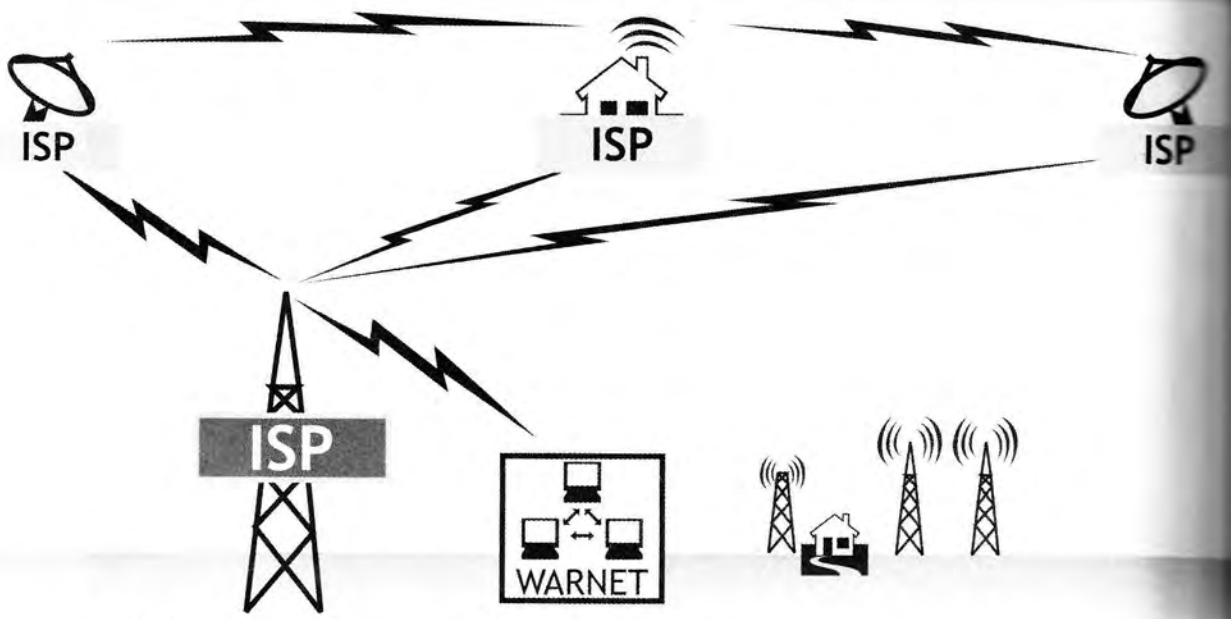
Beda lagi dengan Artdico. Warnet di Jl. Suroto, Kotabaru, ini menyediakan kafe di warnetnya. Kemunculan kafe tersebut, menurut Ihwan(30), manajer Artdico, berawal dari keinginan mencoba memberi penawaran yang lain terhadap pengunjung. Kafe di Artdico yang diberi nama kafe "d'kat" ini mulai beroperasi sejak tahun 2004. Konsep kafe ini juga dipilih karena menurutnya model kafe sedang menjadi tren di Yogya. Setelah berjalan beberapa lama, kontribusi kafe justru lebih besar dibanding warnet. Ke depan, Ihwan mengaku lebih cenderung untuk mengembangkan kafenya.

Demikianlah, laiknya semua usaha, warnet pun muncul, tumbuh, dan berkembang dengan corak *profit oriented* yang kental. Maka tak heran bila perkembangan warnet memarak di Yogya. Tak heran juga bila keberadaan warnet lebih terkonsentrasi di seputar sekolah maupun kampus. Tak lain karena pasar potensial mereka adalah pelajar dan mahasiswa. Berbagai inovasi dan pengembangan yang dilakukan oleh pengelola warnet memang tak bisa dilepaskan dari orientasi bisnis. Meski juga tak bisa dimungkiri bahwa dinamika warnet di Yogyakarta telah turut andil dalam memasyarakatkan teknologi internet.

riani / Bal

Internet Service Provider (ISP)

Salah satu syarat mutlak bagi pengoperasian internet adalah *bandwith*. Untuk mendapatkan koneksi, warnet harus berhubungan dengan penyedia koneksi internet, atau *Internet Service Provider* (ISP). ISP bukanlah satu-satunya penyedia jasa yang langsung dapat menghubungkan kita dengan jaringan internet. Karena sifat internet yang lebih merupakan rangkaian jaringan komputer yang saling terkoneksi antara satu dan yang lainnya hingga membentuk jaringan raksasa, dibutuhkan banyak penghubung. Untuk bisa terkoneksi ke internet dibutuhkan banyak ISP.

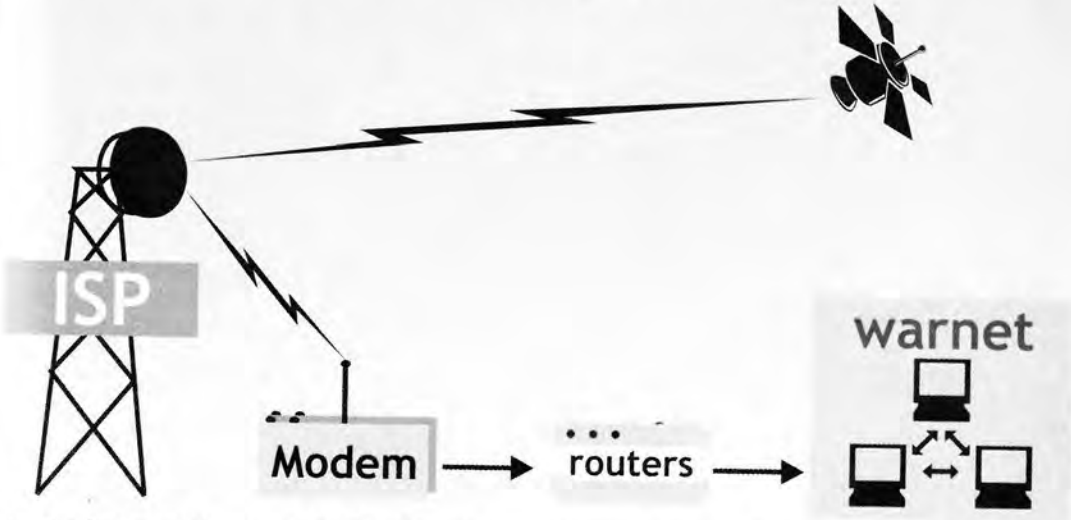


Saat ini, di Jogja telah beroperasi 13 ISP resmi. Ke-13 ISP tersebut tergabung dalam Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) cabang Jogja.

Daftar ISP resmi yang beroperasi di Jogja

Nama Perusahaan	Domain
PT Aplikasi Lintasarta	http://www.idola.net.id
PT Centrin Online, Tbk.	http://www.centrin.net.id
PT Global Prima Utama	http://www.uii.net.id
PT Indo Internet	http://www.yogya.indo.net.id
PT Indosat Mega Media	http://www.indosatm2.com
PT Nusa Era Persada Jaya	http://www.commsat.net.id
PT Pasifik Satelit Nusantara	http://www.pesat.net.id
PT Pos Indonesia	http://www.wasantara.net.id
PT Saranainsan Mudaselaras	http://www.jmn.net.id
PT Satata Neka Tama	http://www.sat.net.id
PT Lintas Cakrawala	http://www.lc.net.id
PT Indomaya Wira Sejahtera	http://www.indomaya.net.id
PT Jembatan Citra Nusantara	http://www.citra.net.id

Arus *bandwith* dari ISP ke Warnet dengan tekhnologi *wireless* :

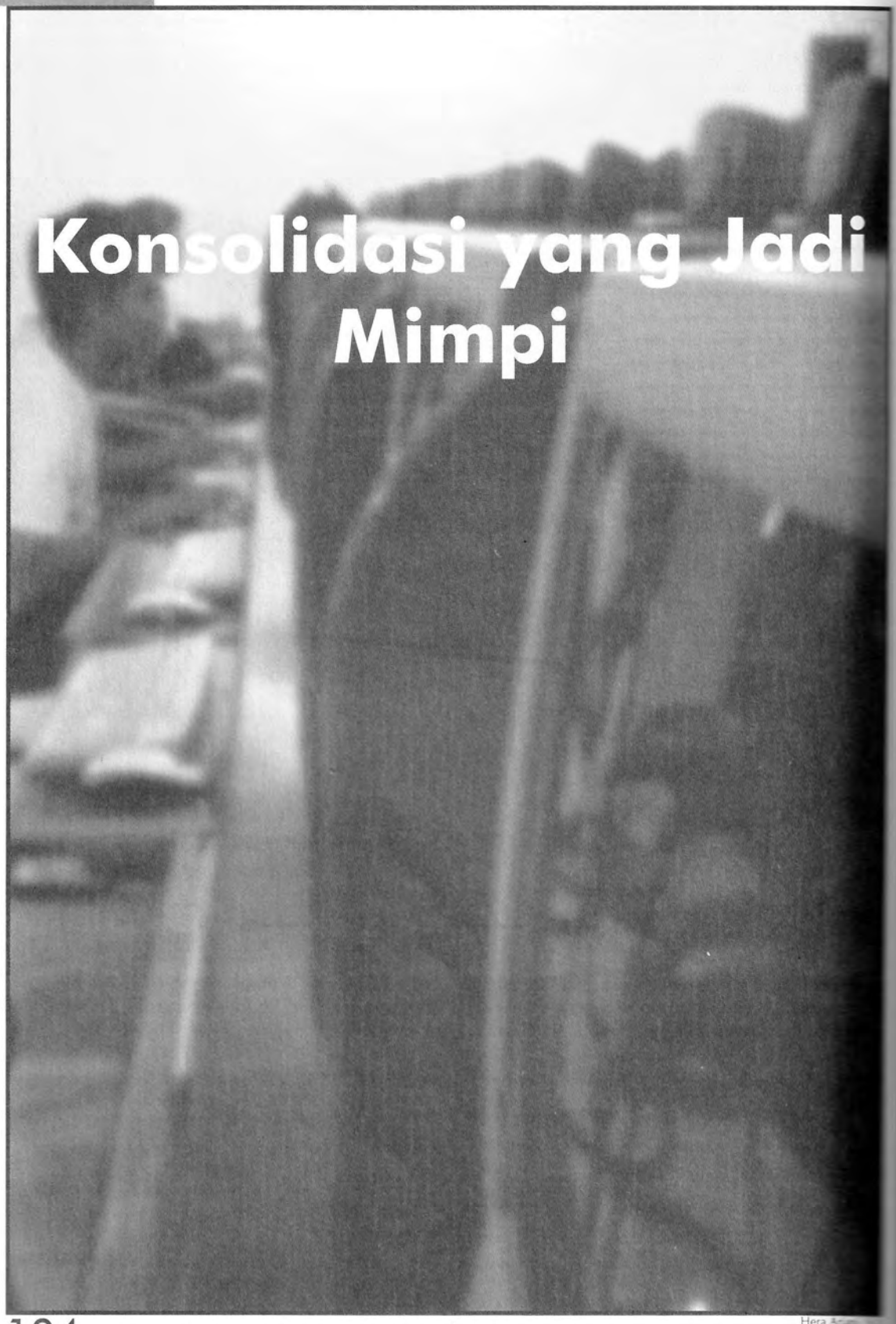


Modem berfungsi untuk menghubungkan komputer di warnet dengan ISP. Jenisnyapun beragam, baik itu untuk yang menggunakan kabel ataupun wireless.

Routers berfungsi untuk membagi *bandwith* yang diterima dari ISP ke masing-masing komputer di warnet.

Bagi beberapa warnet, *software-software* untuk mengelola arus *bandwith* sangat berguna sekali. Sebagian besar aktifitas dari warnet tersebut dapat dipantau melalui *software-software* tersebut. Namun, ternyata, tidak semua warnet di Jogja mendapatkan koneksi internetnya dari ke 13 ISP tersebut. Beberapa warnet mengadakan kerjasama untuk membeli *bandwith*. Kerjasama ini merupakan salah satu siasat untuk mendapatkan *bandwith* dengan harga yang lebih miring. ***(baca Konsolidasi yang jadi mimpi)***

Konsolidasi yang Jadi Mimpi



Hera Aniati

ri, Awayo, FKPWY, APW Komitel, dan entah apa lagi. Deretan nama ini adalah organisasi-organisasi yang ah mencoba memadukan berbagai kepentingan pengusaha-pengusaha warnet di Indonesia dan Yogya. bnya tak jauh beda: hidup sebentar lalu menghilang. Apa yang kini tersisa?

Internet baru dikenal di Yogyakarta sejak pertengahan '80-an. Itu pun oleh sedikit kalangan. Baru pada 1996, melalui warnet, logi baru ini mulai memasyarakat. Sejak itu, ng meningkatnya ketertarikan masyarakat pada net, jumlah warnet mulai bertambah. Pada n 2001 saja tercatat ada 157 warnet yang perasi di Yogyakarta (lihat *Warnet Bawa Yogya Vijayantara*).

Berbagai masalah mulai bermunculan sejalan gan mulai banyaknya pemain di bisnis baru ini. saingan tak terhindarkan. Perang harga warnet mulai terjadi. Selain itu, pasar yang ya potensial mulai jenuh dan tidak nguntungkan. Kondisi ini mulai dikhawatirkan sebagian pengusaha warnet, terutama yang odal pas-pasan.

Selain itu, kualitas *bandwidth* seringkali menjadi alah bagi pengusaha warnet. Ada warnet yang s gulung tikar karena buruknya kualitas *dwidth* yang diterima dari ISP (*Internet Service ider*, Penyelenggara Jasa Internet– *Red.*) akibat eksi yang kurang baik. Mereka harus kehilangan anggan sementara pihak ISP lepas tangan dan a memberikan ganti rugi yang tidak memadai. un warnet tak bisa berbuat apa-apa mengingat adaan ISP yang masih terbatas.

Masalah keamanan juga menjadi momok bagi net yang lokasinya jauh dari pemukiman. sutan terhadap bahaya pencurian memaksa ka tidak membuka usahanya 24 jam. Demi anan, hal itu tetap dilakukan meski dari sisi s tak menguntungkan.

Di tengah permasalahan yang dihadapi usaha warnet itu, muncul keinginan untuk elesaikan permasalahan bersama-sama. nya, pada pertengahan 2001, dibentuklah asi Warnet Yogyakarta (Awayo) sebagai ah komunikasi dan kerja sama antarpengusaha net di Yogyakarta. Pada waktu didirikan, tercatat tak kurang dari 150 warnet yang menyatakan diri untuk bergabung dengan Awayo. Sayangnya tidak semua warnet yang terdaftar itu intens mengikuti pertemuan-pertemuan yang diadakan.

Harapannya, melalui Awayo yang kala itu dinahkodai Stefanus Edi Pambudi dari warnet De Java itu, permasalahan yang dihadapi pengusaha warnet bisa diselesaikan. Visi dan misi yang diembannya adalah untuk menjembatani para pengusaha warnet dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan bisnis warnetnya. Persoalan pelayanan, teknologi, hingga harga menjadi topik utama yang dibicarakan di Awayo.

Harga menjadi salah satu topik yang hangat dibicarakan. Ini beralasan, mengingat persaingan harga yang mulai menajam ketika itu. Banyak warnet yang asal-asalan melakukan *dumping* (menetapkan tarif lebih murah) untuk menyedot pelanggan tanpa melalui perhitungan bisnis. Hal ini membuat kalang kabut pengusaha warnet yang bermodal cekak. Setelah melalui perdebatan panjang, akhirnya disepakati pemakaian batas tarif akses internet pada kisaran Rp4.000 per jam. Dengan harga yang seragam, diharapkan persaingan antarwarnet akan menjadi lebih sehat dan pengusaha warnet pun bisa meraup keuntungan dari bisnisnya.

Sayangnya, kesepakatan itu hanya berlaku bagi anggota Awayo yang notabene merupakan warnet berskala kecil dan menengah. Sementara warnet yang bermodal besar dan tidak tergabung dalam Awayo tetap dengan seenaknya menetapkan tarif. Meski sebenarnya, Awayo telah berusaha membujuk mereka untuk mengikuti kesepakatan yang telah ditetapkan.

Selain itu, konsumen juga keberatan dengan tarif baru itu. Bagaimanapun, konsumen menghendaki akses yang nyaman dengan harga yang murah. Alhasil, kesepakatan untuk memakai

tarif Rp4.000 itu hanya bertahan satu bulan. Banyak warnet yang kembali ke tarif semula, meski masih ada yang tetap bertahan pada kesepakatan tersebut.

Kesepakatan ini sedari awal memang telah menimbulkan pro dan kontra. Di satu sisi, warnet yang berkualitas "baik" akan mengalami kerugian karena pendapatannya tidak sebanding dengan biaya yang dikeluarkan. Di sisi lain, warnet "gurem" yang aksesnya lambat akan kehilangan pelanggan mereka karena harga yang diterapkan tidak sesuai dengan pelayanannya.

Pengingkaran atas kesepakatan itulah yang membuat gonjang-ganjing dalam tubuh Awayo. Sebenarnya, banyak pihak menyayangkan kondisi ini. "Kalau seperti itu, 'kan ibaratnya Awayo *dikadalin* oleh anggotanya sendiri," tutur Perdana Afif Luthfi, pemilik warnet Bugs Internet Cafe yang sekarang beralih ke bisnis Bugs Training Center.

Setelah penetapan harga yang gagal itu, terjadi kevakuman dalam Awayo. Pengurus tidak mampu berbuat apa-apa, mengingat anggotanya saja tidak menaati kesepakatan yang dibuat. "Banyak anggota yang inkonsisten dan *macem-macem* kepentingannya. Percuma diteruskan," tutur Stefanus Edi Pambudi.

Setelah satu tahun masa jabatan, pengurus Awayo menyatakan mengundurkan diri. Dan ironisnya tak ada seorangpun yang mau menggantikan dan memegang kendali Awayo ke depan. Akhirnya, setelah melalui setahun perjalanannya, Awayo harus menerima kenyataan pahit: bubar.

Bubarnya Awayo bukan akhir asosiasi pengusaha warnet Yogya. Rupanya, kehadiran sebuah organisasi sebagai badan koordinasi antarpengusaha warnet masih dianggap perlu oleh sebagian pihak. Rasdha, pemilik warnet Merapi Online di Jl. Adi Sucipto, misalnya, menganggap bahwa kehadiran organisasi semacam Awayo akan memberikan manfaat bagi para pengusaha warnet. "Awayo masih sangat prematur. Ini seharusnya jadi pelajaran bagi kita semua," tutur alumnus UII yang memulai usaha warnetnya sejak 1998 ini.

Setelah Awayo runtuh, beberapa pengusaha warnet bersepakat mendirikan Forum Komunikasi Pengusaha Warnet Yogyakarta (FKPWY). Linus M.E. Roymond, pemilik warnet Bayonet, yang ditunjuk sebagai koordinator. Berbeda dengan awayo yang cukup populer di kalangan pengusaha warnet Yogya, FKPWY tidak terlalu dikenal dan diminati. Yohanes Roy, misalnya, tidak ikut dalam keanggotaan FKPWY. "Saya *nggak* ikut lagi yang pasca-Awayo, apa itu, FKPWY. *Lha, wong* visi dan misinya *nggak* jelas," tutur pemilik warnet Paladin ini. Kurangnya sosialisasi ini memang diakui Linus, koordinator FKPWY. "FKPWY memang hanya sebagai forum komunikasi saja, sehingga kegiatannya tak seintens Awayo," ujar pengusaha yang warnetnya berlokasi di Jl. Cik Ditiro ini.

Karena kegiatan dan koordinasi yang minim bahkan nyaris tak ada, FKPWY kini tak jelas kabarnya. Bahkan *mailist* (*mailing list*, forum diskusi via internet– *Red.*) yang dibentukpun hanya bertahan selama 3 bulan. Nasib FKPWY yang terkesan hidup segan mati tak mau itu membuat beberapa warnet memilih membangun kerja sama sendiri antarmereka dan membentuk grup warnet.

Salah satunya adalah sekelompok warnet yang menyebut dirinya Supergrup. Tak kurang dari 30 warnet bergabung dalam kerja sama ini. Supergrup ini nampaknya menjadi alternatif menarik setelah kekecewaan mengalami dua kali kegagalan membangun organisasi warnet. Bahkan, Stefanus Edi Pambudi, yang mantan ketua Awayo, juga turut membidani kelahiran Supergrup ini. "Awayo kurang bisa memberi kemajuan ke anggota, makanya kita *bikin* kerja sama yang lebih intens. Semacam grup warnet *gitu lah*," tutur pria yang akrab disapa Pampam ini.

Kesamaan latar belakang dan kepentingan menjadi alasan utama dalam membangun Supergrup. Yang ditekankan adalah upaya untuk bertahan menghadapi persaingan. Modal yang pas-pasan memaksa mereka bekerja sama untuk memotong ongkos produksi. Usaha ini dilakukan terutama dengan membeli *bandwidth* dalam jumlah besar, atau secara gelondongan dalam istilah mereka. Dengan begitu, *bandwidth* bisa diperoleh dengan harga lebih murah. Selanjutnya, *bandwidth* gelondongan itu akan dibagi pada warnet-warnet anggotanya.

Kerja Supergrup yang difokuskan pada *share* (pembagian) *bandwidth* bukannya tanpa alasan. Kebanyakan warnet-warnet tersebut bergabung karena trauma terhadap pelayanan ISP. Beberapa warnet yang gulung tikar, misalnya, ditengarai terjadi akibat *bandwidth* yang buruk dari ISP. Saat *complain*, mereka hanya mendapat uang ganti rugi yang besarnya tidak seberapa. Padahal, pelanggan mereka terlanjur kabur. Nama warnet mereka juga sudah rusak. Warnet tersebut hanya akan dikenang sebagai warnet yang koneksinya buruk.

Dibandingkan tujuan Awayo atau FKPWY, pendirian Supergrup bisa dibilang murni demi keuntungan anggota. "Ini memang *pure* bisnis," tutur Pampam. Ia tak hendak mencampuradukkan antara kepentingan untuk meraih keuntungan dan idealisme untuk menjaga pasar yang sehat seperti di masa Awayo. "*Business is business, idealism is idealism.* Itu lebih baik daripada campur baur *nggak* menentu," lanjut pria bertubuh gempal ini.

Namun, model kerja sama baru ini tak lepas dari permasalahan. Jarak antarwarnet yang berjauhan kurang memungkinkan untuk melakukan *share*

Abraham Mudito / bal

ndwidth. Apalagi, sebagian dari mereka masih terikat kon-trak ngan ISP yang dipakai sebelumnya.

Untunglah, ibarat gayung bersambut, sebuah ISP dari Jakarta dang mencari *partner* warnet yang menginginkan *bandwidth* rah, dengan syarat melibatkan beberapa warnet. "Ada penawaran ri Safety.Net, salah satu ISP di Jakarta, untuk pembelian *band-dth* gelondongan," tutur Henry Lubiz, salah seorang rekan mpam dalam mendirikan Supergrup. Dijalinlah kerja sama antara pergrup dan Safety.Net.

Proses penyediaan infrastruktur untuk *share bandwidth* akukan bersama-sama. Semua ongkos dan biaya yang dikeluarkan nitung dan dibagi sesuai jumlah anggota. Untuk memudahkan ordinasi, mereka membagi warnet-warnet tersebut dalam wilayah-layah sesuai lokasi geografis. Tiap wilayah memiliki satu BTS ng dipusatkan di warnet tertentu. Total, ada tiga wilayah. Wilayah ra ditangani oleh Jatara, wilayah tengah dipusatkan di warnet De va, dan wilayah selatan diletakkan di Jogja Online.

Praktik *share bandwidth* untuk anggota yang diterapkan pergrup berjalan dengan baik. Meski bisa dibilang model baru, alitas *bandwidth* dan pelayanan yang diberikan tidak kalah ngan warnet-warnet lain. Dalam perkembangannya kemudian, erja sama yang dilakukan tidak berhenti pada *share bandwidth* ja. Mereka mengalami metamorfosis yang berbeda di masing-sing wilayah.

Di wilayah utara, grup warnet itu hanya berjalan selama 3 bulan. gar hak dan kewajiban masing-masing anggota lebih jelas, mereka engubahnya menjadi Perseroan Terbatas (PT). "Setelah 3 bulan,

kita sudah berbentuk *corporate* dan memakai bendera PT Jatara (Jaringan Lintas Utara)," tutur Henry Lubiz yang menjabat sebagai direkturnya. Perubahan itu bukan tanpa alasan. Dengan banyaknya anggota di wilayah utara dan juga alasan profesionalitas, pilihan menjadi PT dirasa paling tepat.

PT Jatara mulai mengembangkan usahanya, bukan hanya sebatas *share bandwidth*. Berbagai layanan yang berhubungan dengan dunia teknologi informasi (TI) mulai dirambah. Mulai *web hosting, web design, integrator system*, pengembangan *software*, hingga konsultan TI. Rekanan bisnisnya bukan hanya warnet, individu dan perusahaan juga dilayani.

Tak jauh beda dengan wilayah utara, metamorfosis juga dialami Supergrup wilayah tengah. Bendera CV Archapada diusung untuk menjalankan bisnis seputar TI. Bedanya dengan PT Jatara, lokasi CV Archapada masih bergabung dengan warnet De Java. Mereka juga mulai merambah bisnis cafe untuk menyedot pelanggan.

Di wilayah selatan, bentuk koperasi tetap dipertahankan. Pada awal pendiriannya, pengusaha warnet yang tergabung di wilayah selatan memang bekerja sama dengan koperasi batik Tamtama. Kerja sama itu terutama menyangkut penyediaan infrastruktur BTS. Kerja sama ini juga terkait dengan permodalan. "Warnet yang kesulitan modal bisa meminjam ke koperasi, dan koperasi juga mendapat untung dari pinjaman itu. Jadi, kerja samanya saling menguntungkan," tutur Riza, pemilik warnet di Hotel Metro Jl. Prawirotaman, yang juga anggota Supergrup wilayah selatan.

Hebatnya, pemilik warnet yang ikut mendirikan Supergrup wilayah selatan ini punya hak istimewa. Para pemilik warnet pendiri ini memiliki hak veto untuk menerima atau menolak bergabungnya sebuah warnet dalam Supergrup wilayah mereka. Apabila warnet yang hendak masuk dianggap akan merugikan anggota Supergrup, mereka bisa mengajukan veto untuk menolaknya bergabung.

Sebenarnya kerja sama *share bandwidth* ini bukan hanya dilakukan oleh Supergrup. Ada beberapa grup lain yang juga menggunakan pola yang sama. Misalnya, PT Angkasa, Paladin, Routling, ADSL, dan Open Web (lihat Tabel 1). Mereka membeli

Tabel 1.
Penyalur *Bandwidth* non-ISP di Yogya

Nama	Sasaran	Status
PT Jatara	Warnet, *corporate*, individu	*Reseller* dari ISP Rich
CV Archapada	Warnet, *corporate*, individu	*Reseller* dari ISP Rich
Koperasi Tamtama	Warnet, *corporate*, individu	*Reseller* dari ISP Rich
Open web	Institusi pendidikan	*Reseller* dari ISP Rich
PT Angkasa	Warnet, *corporate*, individu	*Reseller* dari Indosat
Routelink	Warnet	*Reseller* dari Indosat
Paladin	Warnet	*Reseller* dari UII.net
ADSL	Warnet	-

infographic : abieb, Image

ndwidth dalam jumlah besar untuk dijual kembali warnet-warnet di sekitarnya atau pihak-pihak n. Dalam kerja sama macam ini, pihak yang lakukan *share bandwidth* mengadakan kontrak ngan ISP yang bersangkutan. Mereka berfungsi bagai *reseller* (penjual kembali/pengecer).

Praktik *share bandwidth* ternyata tak semulus ng diharapkan. Aturan yang masih abu-abu nyisakan pro dan kontra. Gangguan frekuensi GHz yang digunakan dalam membagi *bandwidth* dan ijin bisnis masih banyak dipersoalkan. berapa pihak, seperti ISP yang "resmi" dan ak-pihak pengguna frekuensi 2,4 GHz, merasa ugikan dengan adanya praktik ini.

Pihak ISP "resmi" menyebut pelaku *share bandwidth* ini sebagai ISP "gelap". Menurut ISP-ISP smi" ini, praktik *share bandwidth* tidak berijin rena menurut hukum yang berhak menyalurkan *bandwidth* hanya ISP.

Menurut Linus M.E. Roymond, direktur ISP ntas Cakrawala (L/C.net), salah satu ISP "resmi" ng bermarkas di mal Galeria, kehadiran ISP elap" itu seharusnya ditindak oleh pemerintah. Mereka 'kan tidak mempunyai ijin prinsip, ijin k operasi, dan ijin kelayakan. Keberadaan reka dapat merusak pangsa pasar ISP resmi, ng otomatis harga *bandwidth*-nya lebih mahal," urnya geram.

"Apalagi kalau mereka menjual *bandwidth* ke rnet lain, itu tidak benar. Itu 'kan praktik-praktik ng seharusnya hanya dilakukan oleh ISP," tambah ordinator II APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa ernet Indonesia) Yogya ini. Permasalahan ini h dilaporkan ke APJII nasional. Pihaknya akan minta pemerintah untuk melakukan *sweeping* hadap praktek ISP gelap ini.

Sementara itu, Henri Lubiz, direktur PT Jatara, nolak jika praktek *share bandwidth* semacam ini nggap ilegal. Menurutnya, selama ini belum ada gulasi yang menyatakan bahwa pihak yang men-re *bandwidth* seperti yang dilakukannya harus mpunyai ijin. "Kita 'kan sebatas *reseller*. Kalau ak atasnya sudah punya lisensi 'kan berarti kita al," tangkisnya.

Dari pengamatan BALAIRUNG, praktik macam memang telah melibatkan kerja sama dengan ak ISP "resmi". Selain itu, mereka juga punya san untuk praktik bagi *bandwidth* yang mereka ukan. Misalnya, PT Angkasa menjadi *reseller* ISP dosat.net karena Indosat tidak melayani penjualan *ndwidth* dalam jumlah kecil. Sementara Paladin njadi *reseller* dari UII.net khusus untuk layanan ng menggunakan frekuensi 2,4 GHz. Sementara ergrup bekerja sama dengan Safety.net dan h.net karena kedua ISP ini tidak punya rwakilan di Yogya.

Nampaknya perselisihan ini bersumber pada ketidakjelasan regulasi mengenai ISP dan penggunaan frekuensi 2,4 GHz (Baca: *Regulasi yang Tak Pasti*). Karena itu, selayaknyalah pemerintah segera membuat regulasi yang jelas mengenai hal ini. Tentu saja regulasi itu harus dirumuskan sebijak mungkin dengan melibatkan semua pihak yang berkepentingan dan memperhatikan upaya memeratakan akses internet bagi masyarakat luas.

Sebenarnya, selain Awayo dan FKPWY yang mengkoordinasikan pengusaha warnet di wilayah Yogyakarta, di tingkatan nasional juga ada organisasi sejenis. Asosiasi Warnet Indonesia (Awari) namanya. Bahkan, Awari sudah berdiri tahun 2000. Organisasi ini dibentuk dengan prakarsa tokoh-tokoh dunia internet Indonesia seperti Onno W. Purbo, Donny B.U, Rudi Rusdiah, Abdullah Koro, dsb.

Awalnya, kegiatan yang dilakukan difokuskan pada koordinasi antarpengusaha warnet melalui *mailist* di asoasi-warnet@itb.ac.id. Diskusi yang dilakukan lewat *mailist* ini membahas persoalan-persoalan seputar dunia warnet, bagaimana meningkatkan pelayanan pada konsumen, strategi menghadapi persaingan, dan juga perkembangan teknologi internet.

Untuk kepengurusannya, Rudi Rusdiah dipercaya sebagai pemimpin Awari yang pertama. Ia dibantu oleh Abdullah Koro, Adlinsyah dan beberapa orang koordinator wilayah. Untuk keperluan koordinasi, dibuat *mailist* baru di asosiasi-warnet@egroups. Para pengusaha sekaligus pemerhati warnet di seluruh Indonesia bergabung dalam Awari. Mereka biasa mendiskusikan berbagai isu seperti perkembangan TI dalam *mailist* Awari.

Seiring dengan mulai berjalannya Awari, di beberapa daerah juga terbentuk asosiasi-asosiasi pengusaha warnet, seperti Awayo di Yogya, Awaba (Asosiasi Warnet Bandung) di Bandung, Awari Surabaya, dan kota-kota lain.

Namun, tak jauh beda dengan nasib asosiasi-asosiasi warnet daerah yang berusia pendek atau tidak jelas kabarnya, Awari juga tak jelas juntrungnya. *Mailist* Awari di asosiasi-warnet@egroups makin sepi. Jumlah *posting* surat berkurang drastis.

Dari sisi internal, pengurus Awari justru lebih disibukkan oleh bisnis warnet yang dijalaninya. Melihat hal ini, anggota Awari akhirnya sepakat untuk melengserkan Rudi Rusdiah dari tampuk kepemimpinan. Rudi Rusdiah sendiri menganggap Awari kurang efektif untuk memperjuangkan kepentingan pengusaha warnet karena yang terlihat di dalamnya bukan hanya pengusaha warnet. Banyak pihak luar pengusaha warnet yang juga bergabung, dan pastinya membawa kepentingannya

masing-masing.

Selain itu, ketidakjelasan asosiasi pengusaha warnet di daerah membuat para pengusaha warnet enggan terlibat dalam organisasi macam Awari. Dari pengamatan BALAIRUNG, kebanyakan warnet di Yogya tidak tergabung dalam *mailist* Awari. Mereka menganggap bergabung dalam Awari tidak membawa keuntungan apa-apa bagi bisnis mereka.

Dengan pertimbangan itulah, Rudi Rusdiah kemudian mendirikan Asosiasi Pengusaha Warnet Koperasi masyarakat Telematika (APW Komitel) yang merupakan koperasinya pengusaha warnet. Organisasi baru ini diharapkan lebih efektif karena lebih selektif dalam menerima anggota.

Dunia internet, atau lebih umum dunia TI, memang bukan hanya urusan warnet saja. Ada banyak pihak lain yang juga bersentuhan dengan teknologi baru ini, baik langsung atau

Tabel 2

Organisasi di Ranah Teknologi Informasi di Indonesia

Organisasi	Latar Belakang	Peran
Asosiasi Warnet Indonesia (Awari)	Pengusaha & pemerhati warnet	Mengembangkan & memajukan warnet
Asosiasi Pengusaha Warnet Koperasi masyarakat Telematika (APW Komitel)	Kerja sama bisnis pengusaha warnet	Mengelola bisnis warnet dengan prinsip koperasi
Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)	Penyelenggara Jasa Internet (ISP)	Forum komunikasi antar-ISP
Indonesian Wireless LAN Internet (Indo WLI)	Pengguna frekuensi 2,4 Ghz	Menyelesaikan persoalan-persoalan dalam penggunaaan frekuensi 2,4 Ghz
Masyarakat Telematika (Mastel)	Pelaku, pemerhati, dan pihak yang terlibat dalam dunia internet	Mengembangkan internet di Indonesia secara konseptual maupun infrastruktur.
Information and Communication Technology Watch (ICT Watch)	Pengamat perkembangan TI Indonesia	Memberi masukan untuk kemajuan TI di Indonesia
Asosiasi Piranti lunak Indonesia (Aspiluki)	Pengembang piranti lunak	Mengembangkan *software* untuk internet di Indonesia
Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia (Apkomindo)	Penyedia infrastruktur internet	Pengusaha komputer

infographic : abieb, Image : b

ik. Tak heran jika organisasi yang muncul di ng TI tak hanya sebatas asosiasi warnet. Ada yak organisasi-organisasi lain yang munculan. Latar belakang dan ruang gerak reka juga sangat beragam (lihat Tabel 2).

Untuk urusan penyediaan *bandwidth*, misalnya, -ISP di Indonesia bergabung membentuk APJII sosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). gga tahun 2004, organisasi yang berdiri sejak 15 1996 ini telah mencatat 109 ISP sebagai ggotanya. Tujuan utamanya adalah menjalin munikasi antar-ISP. Juga memperjuangkan pentingan anggota-anggotanya dengan memberi sukan pada pemerintah dalam perumusan bagai regulasi terkait dengan TI. Meski anggota-ggotanya adalah ISP, program kerja yang umuskan tak hanya berkutat pada persoalan ISP. salnya, sejak pertengahan 1999, APJII luncurkan program Sekolah 2000 untuk ngenalkan teknologi internet pada para pelajar guru dari tingkat SD hingga SMA. Dengan kin akrabnya masyarakat dengan internet, pasar *ndwidth* di masa depan diharapkan akan makin s.

APJII juga menjadi fasilitator dalam mbentukan Federasi Teknologi Informasi onesia (FTII). Wadah ini berisikan organisasi ng peduli terhadap perkembangan TI di Indone- seperti Awari, Mastel, ICT Watch, Indo WLI, piluki, Apkomindo dan APJII sendiri. Federasi ini maksudkan sebagai wadah koordinasi antara bagai organisasi yang bergerak di bidang TI.

Salah satu program yang menjadi andalan APJII alah pembentukan *Indonesian Internet Exchange* X). Melalui IIX, jalur *bandwidth* yang seharusnya lalui luar negeri dapat dipotong sehingga transfer u dan akses internet bisa dilakukan dengan lebih pat.

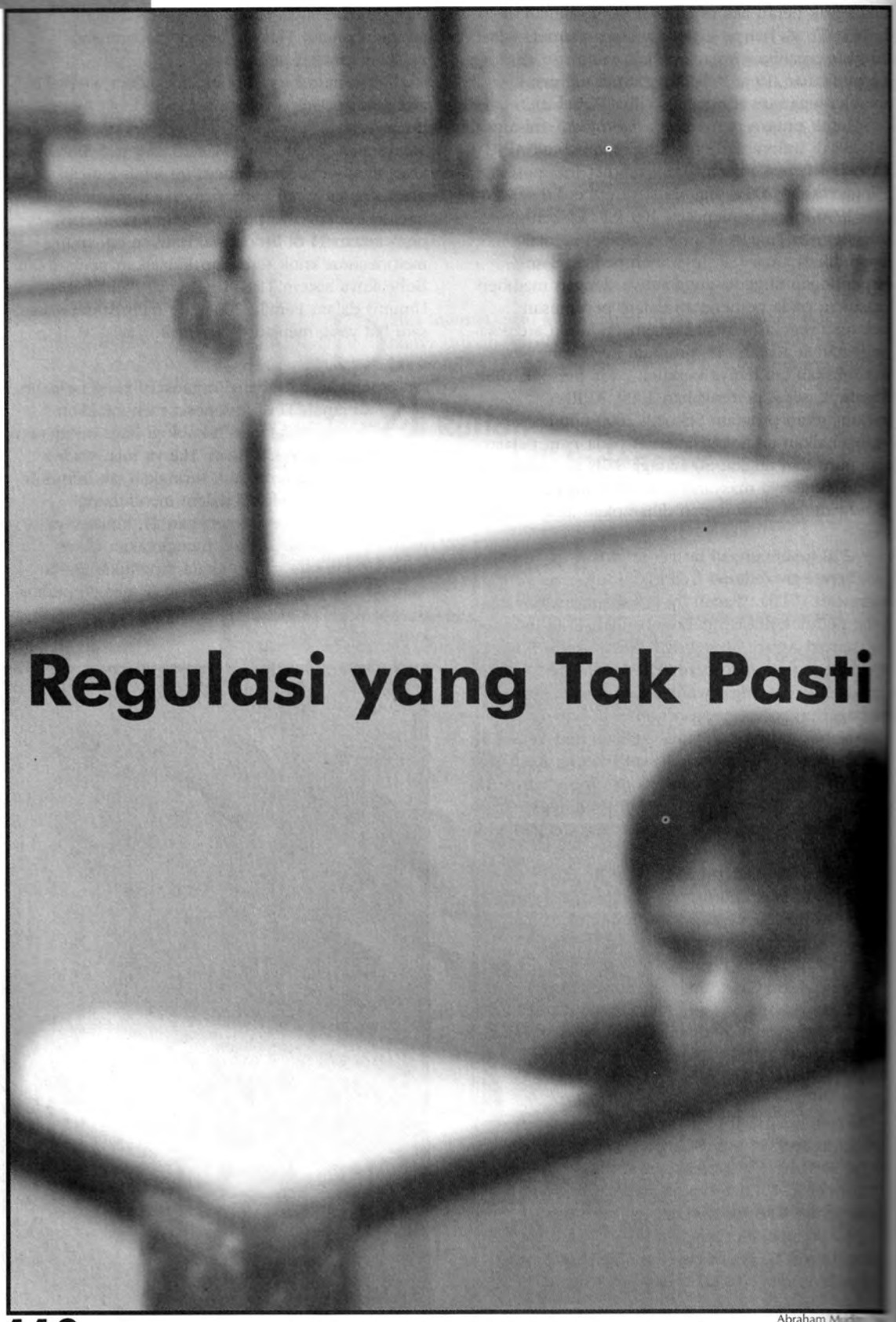
Selain di tingkatan nasional, APJII juga mbentuk kepengurusan di daerah. Salah satunya alah APJII Yogya yang baru terbentuk 19 Januari 04 lalu. Tercatat ada 13 ISP yang menjadi ggotanya. Valens Riyadi dari Citra.net dan Linus ymond dari LC.net ditunjuk sebagai koordinator 1 n 2. proyek utama yang kini tengah dikerjakan III Yogya adalah pengembangan *Jogja Internet hange* (JIX). Harapannya, dengan terbentuknya aliran *bandwidth* di Yogya bisa lebih cepat dan sien.

Sementara ini, JIX telah dimanfaatkan oleh erapa institusi pendidikan, khususnya perguruan ggi. Misalnya, Universitas Islam Indonesia bekerja na dengan UII.net menggunakannya untuk ngelolaan KRS *online* bagi mahasiswanya.

Jika organisasi-organisasi di atas terjun langsung am bisnis TI, organisasi-organisasi lain seperti komindo dan Aspiluki berperan sebagai penyedia berbagai sarana yang dibutuhkan pengembangan TI, baik perangkat kerasnya maupun perangkat lunak.

Selain mereka yang bergelut dalam bisnis TI, ada juga beberapa organisasi yang lebih mengambil peran sebagai pengamat dan pemerhati. Misalnya, Masyarakat Telematika (Mastel) dan ICT Watch. Organisasi-organisasi seperti ini lebih banyak memberi masukan pada pemerintah mengenai bagaimana baiknya pola pengembangan dan pemerataan TI di Indonesia. Bahkan tak jarang juga melontarkan kritik terhadap kebijakan pemerintah. Bobroknya sistem TI KPU (Komisi Pemilihan Umum) dalam Pemilu 2004 lalu merupakan salah satu hal yang menjadi isu hangat.

Kehadiran berbagai organisasi yang bermain di ranah TI di Indonesia menunjukkan betapa kehadiran teknologi baru ini menarik perhatian banyak kalangan. Hanya saja, wadah kerja sama yang terbentuk seringkali tak berumur panjang atau tak efektif dalam mendukung pengembangan dan pemerataan TI, khususnya internet. Ke depan, untuk menciptakan akses terhadap internet yang merata diperlukan kerja sama antara berbagai organisasi TI sebagai praktisi, di satu sisi, dan pemerintah sebagai regulator, di sisi lain.



Regulasi yang Tak Pasti

Abraham Mudit

ngembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) nampaknya belum masuk hitungan dalam program merintah. Terbukti, pihak swastalah yang justru memiliki peran penting dalam mengenalkan TIK di Indonesia. rnet yang jadi ujung tombak pengenalan internet pada masyarakat, misalnya, masih dipersepsi sebagai usaha uran belaka.

Pertengahan Mei 2004 lalu, Veri OS., pemilik warnet Kendil.Net mengeluh. Katanya, perhatian pemerintah daerah Yogyakarta adap bisnis yang ia lakoni amat minim. upun ada, pemerintah daerah acap kali nerjemahkan perhatian itu sebagai langkah nertiban. Regulasi, misalnya, dianggap sebagai untuk melegalkan pungutan dan pajak. mbinaan atau bantuan, kata Veri, sama sekali tak . Alhasil, warnet berjuang mempertahankan dan ngembangkan usaha sendiri, tanpa perhatian merintah.

Kalau diperhatikan dari sisi ekonomi, bisnis neksi internet macam warnet bukan sesuatu yang mewa. Ia tak lebih sebagai lahan usaha yang nya potensi untung dan rugi laiknya usaha-usaha n. Membuka warnet baru punya nilai lebih anding usaha serupa seperti *game center*, salnya, bila dilihat dari perspektif pemerataan ses informasi melalui TIK.

Plus minus warnet terutama harus dipahami dari nteks pemerataan akses internet untuk publik. beradaannya telah memberi keleluasaan akses hadap informasi melalui jaringan internet. rtambahan dan pertumbuhan jumlah pengguna ternet di Indonesia, selama satu dekade lebih, bih merupakan hasil usaha swadaya dan mandiri syarakat dengan disokong swasta, khususnya rnet.

Hal ini ditegaskan Onno W. Purbo, seorang aktisi TIK, dalam catatannya saat mengikuti *orld Summit on Information Society* (WSIS) 2003 Genewa. Tak ada satu negarapun di dunia, cuali Indonesia, yang mempunyai sejarah lebih ri 10 tahun membangun masyarakat informasinya npa dukungan pemerintah. Di Indonesia, merintah hampir tak memiliki andil dalam ngembangan dan pemerataan akses masyarakat rhadap TIK.

Berkebalikan dengan pemerintah, rupanya swasta lebih cermat dalam melihat munculnya peluang dalam teknologi baru itu. Tentu ini tak lepas dari alasan untuk memperoleh keuntungan. Layaknya meramal masa depan, pengusaha-pengusaha swasta membuka lahan baru di dunia bisnis jasa internet, baik dalam bentuk warnet maupun ISP (*Internet Service Provider*, Penyelenggara Jasa Internet). Berkat kerja merekalah, pembiasaan penggunaan teknologi ini untuk kepentingan publik dapat dilakukan lebih cepat dan relatif lebih merata.

Kini, dapat disaksikan buah ranum jerih payah swasta itu: akses internet kian meruyak di mana-mana. Warnet makin mendapat tempat istimewa tatkala sebagian besar masyarakat belum mampu mengusahakan akses internet pribadi, karena harga berbagai piranti dan uang langganan *bandwidth* yang masih kelewat mahal bagi kantong mereka. Meski sebagai catatan, warnet memang baru merambah kota-kota dan belum ke pelosok desa.

Tak selamanya sikap positif macam ini yang muncul ketika membaca warnet. Ketika, misalnya, pemerintah menyikapi perkembangan usaha ini, muncul banyak rona yang berbeda-beda. Bila pemerintah pusat cenderung optimis dengan perkembangan warnet, tidak demikian dengan pemerintah di daerah. Pemerintah daerah justru punya sikap preventif yang kuat saat melihat usaha warnet. Kekhawatiran itu dialamatkan pada dampak negatif dari perkembangan bisnis warnet, bukan pada kesenjangan dan pemerataan akses. Alih-alih memikirkan mendukung perkembangan pasar warnet, Pemerintah Kota (Pemkot) Yogyakarta, misalnya, justru berencana menertibkan warnet lewat Perda karena dinilai marak dijadikan ajang tindakan-tindakan amoral.

Perda itu akan mengatur tata ruang warnet yang selama ini amat mungkin digunakan sebagai tempat tindakan asusila. Kabin-kabin yang tertutup sedianya akan dirombak agar terbuka, sehingga

perilaku pengguna mudah dipantau oleh siapa saja. Dengan begitu diharapkan tindakan-tindakan asusila para *netters* (sebutan bagi pengguna internet) bisa diminimalkan.

Tentu saja kabar itu menuai banyak reaksi, baik kritik maupun dukungan. Menertibkan warnet mungkin merupakan langkah yang baik dan sebagian warnet mendukung upaya tersebut. Akan tetapi, efek dari upaya penertiban itu malah dapat membuat warnet kelimpungan. Selain kemungkinan berkurangnya pelanggan akibat ruang privat yang biasa dinikmati telah menjelma menjadi ruang yang terbuka, biaya bongkar kabin-kabin sesuai permintaan Pemkot juga membutuhkan biaya tambahan. Kabin warnet yang tertutup menurut Dr. Koentjoro, Psikolog UGM, amat penting sebagai ruang privasi para pengguna warnet. Kalaupun sinyalemen penyalahgunaan ruang tertutup itu ramai terjadi, Koentjoro mengusulkan upaya yang tepat adalah dengan melakukan inspeksi mendadak. Tidak perlu dengan mengeluarkan Perda.

Menyoroti hal ini, Wigrantoro Roes Setiyadi, Ketua Masyarakat Telematika (Mastel) Indonesia berkomentar dengan perspektif lain. Kebiasaan pemerintah yang cenderung memerhatikan efek negatif internet daripada aspek positifnya, sebetulnya adalah imbas perspektif yang terbangun di negara-negara maju. Akibat perkembangan internet yang sedemikian pesat, negara-negara maju mulai memikirkan langkah antisipasi dampak negatif internet yang mengarah pada tindakan kriminal. Globalisasi internet rupanya juga membawa serta aturan-aturan yang harus dituruti oleh negara-negara berkembang.

Kecurigaan dan tindakan preventif dilakukan setelah negara-negara maju itu dapat melakukan pemerataan akses internet. Kondisi ini tentu berbeda dengan di Indonesia dan negara berkembang lainnya, yang baru memulai pemerataan akses. Pada kenyataannya, usaha pemerataan jaringan yang dilakukan swasta ditingkahi oleh pembentukan aturan-aturan oleh pemerintah yang terkesan membatasi akses secara bebas.

Masih seputar sikap Pemkot terhadap warnet, ada cerita yang menggelitik mengenai penanganan bisnis tersebut di Kota Yogyakarta. Bagi Pemkot, warnet dihitung dan dipersamakan dengan bisnis hiburan, laiknya permainan ketangkasan dan *game center*. "Dalam internet itu 'kan mengandung unsur-unsur hiburan. Maka tidak salah bila warnet masuk dalam jajaran bisnis hiburan," terang Drs. F. Kaswanto, kepala Dinas Pariwisata, Seni, dan Budaya (Disparsenibud) Kota Yogyakarta, sembari menunjuk lembar Perda yang dikeluarkan Pemkot. Menurut Perda Kota Yogyakarta No. 4/Th. 2002, tentang Perizinan Usaha Rekreasi Dan Hiburan Umum, usaha warnet dikelompokkan dalam usaha hiburan. Karena itu, pengaturan warnet menjadi kewenangan Disparsenibud Kota Yogyakarta.

Memang, dalam sejarahnya, urusan pertelekomunikasian merupakan kewenangan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi (Deparpostel). Tetapi belum jelas siapa yang harus mengurusi warnet setelah Deparpostel terbagi jadi dua. Sebagian kerja-kerja departemen ini, yang berhubungan dengan pos

telekomunikasi, diakuisisi
artemen Perhubungan
phub) menjadi Ditjen Postel
rektorat Jenderal Pos dan
ekomunikasi). Sedangkan yang
enaan dengan pariwisata
njelma sebagai Dinas Pariwisata,
, dan Budaya (Disparsenibud).

Tentang keanehan ini,
swanto berkilah bahwa
enangan ini telah diatur oleh
aturan Wali Kota. Dengan
iang lebar, laki-laki setengah
a ini malah bertutur soal proses
mbuatan Perda yang memakan
ktu tak kurang dari setahun,
k pembuatan rancangan hingga
estui Dewan Perwakilan Rakyat
erah (DPRD). "Kabupaten lain di
gyakarta belum memiliki
aturan macam ini," tukasnya
ngga.

infographic : Bram, Image : Image bank

TABEL 1:
Tarif Izin Usaha Persewaan / Jasa Pelayanan Audio Visual

Sumber : Brosur Surat Izin Usaha Kepariwisataan (SIUK)

Aneh. Coba saja pikir, bagaimana mungkin sebuah lembaga yang sa mengurusi aset pariwisata dan benda purbakala harus enangani warnet yang jauh dari kesan purba. Namun itulah nyataannya. Kasus penanganan warnet oleh Disparsenibud Kota gya ini mendulang ambiguitas. Di satu sisi, kewenangan ini dapat arti wujud perhatian pemerintah kepada warnet, walau nyataannya perhatian yang diberikan hanya berbentuk ngaturan, izin, serta pajak. Sementara di sisi lain, hubungan bisnis rnet dengan Disparsenibud secara kelembagaan ibarat "salah ahan". Akibatnya mudah ditebak, warnet menjadi "anak tiri" yang sampingkan dibanding bisnis lain yang lebih banyak nangkup untung.

Sebetulnya, mendirikan warnet tak jauh beda dengan mendirikan ha lain. Perizinan yang dibutuhkan adalah izin bebas gangguan (*Hinder Ordonantie*) serta Izin Mendirikan Bangunan (IMB). nya saja jenis usaha ini, di Kota Yogya, masih disyaratkan untuk ngantongi satu izin lagi, yakni izin operasional berupa SIUK rat Izin Usaha Kepariwisataan) yang dikeluarkan oleh parsenibud.

Biaya izin operasional untuk warnet cukup bervasiasi, antung jumlah bilik yang hendak dioperasikan (lihat Tabel 1). i warnet dengan 6 bilik, misalnya, dikenakan biaya sebesar 100 ribu. Sedang warnet dengan 7 sampai 12 bilik atau di atas 12 k harus mengeluarkan uang Rp150 ribu hingga Rp200 ribu. Izin harus diperpanjang lima tahun sekali.

Kewenangan penanganan warnet rupanya tak hanya menjadi m Disparsenibud Kota Yogyakarta. Ditjen Postel Provinsi pun nganggap warnet adalah badan usaha di bawah kewenangannya." ab, kata M. Hasanuddin, Kepala Seksi Telekomunikasi Ditjen el DIY, warnet umumnya menggunakan jaringan *wireless* kabel) untuk mendapatkan *bandwitdh* dari ISP. Itu artinya net dan ISP menggunakan frekuensi radio, yang merupakan enangan Postel, sebagai perantara. Memang ini baru merupakan ndapat. Hasanuddin sendiri belum bisa menunjukkan pengaturan am apa yang diinginkan Ditjen Postel.

abraham mudito / bal

Pemerintah Provinsi (Pemprov) DIY sendiri, melalui Badan Informasi Daerah (BID), mengaku belum memiliki aturan yang baku tentang bisnis internet. Padahal, di kota pelajar ini terdapat sedikitnya 96 warnet dan 13 ISP yang menawarkan jasa akses. Alasannya, seperti diutarakan Surat Djumadal, Kepala Seksi Teknologi Informasi BID, Pemprov DIY hanya menjadi katalisator bagi berkembangnya bisnis internet. Menurut Surat, selama ini iklim persaingan di DIY masih dalam keadaan baik-baik saja. Karena itu tak perlu ada aturan yang rigid.

Bermacam asumsi dan perlakuan pemerintah daerah terhadap warnet kian menebalkan kesan tak peduli. Persoalan yang mencuat seputar bisnis internet akhirnya harus diselesaikan sendiri oleh para pengusaha. Justru muncul beberapa organisasi yang melibatkan para pengusaha dan pemerhati bisnis internet, semacam Asosiasi Warnet Indonesia (Awari) dan Asosiasi Warnet Yogyakarta (Awayo), untuk mengembangkan bisnis warnet (baca *Konsolidasi yang Jadi Mimpi*). Sementara pemerintah lebih banyak berdiam diri. Misalnya saja, ketika terjadi perang tarif antarwarnet tahun 1999-2000 akibat membludaknya warnet-warnet di Yogya.

Akibat persaingan yang tak sehat itu, banyak warnet kolaps karena banting harga sehingga tak bisa menutupi ongkos produksi. Melihat fenomena ini, pemerintah daerah, baik kota maupun provinsi, sama sekali tak mau ambil peduli. Pertikaian antarpebisnis dibiarkan selesai melalui mekanisme pasar. Seleksi alamlah yang menentukan. Banyak pengusaha warnet yang harus gulung tikar

...: *Warnet Bawa Yogyakarta ke Mayantara*, dan ...*but Gula di Dunia Maya*).

Namun tidak semua pengusaha warnet sepaham ...peran yang harus diampu pemerintah daerah. ...gian dari mereka, terutama dari kelompok ...usaha yang bisa dibilang sudah mapan ...inginkan Pemda tidak mengusik suasana ...s yang sudah terbentuk macam sekarang. ...na peran Pemda kerap kali merujuk pada ...apkannya pajak maupun perizinan yang akan ...umbah beban biaya yang harus dikeluarkan. Keberatan macam ini misalnya dikeluhkan oleh ... Adi Prakoso, Kepala Warnet Intersat cabang ...gkuyudan. Bagi Adi, kalaupun Pemkot atau ...prov mau ambil bagian membantu bisnis ...net, jalannya tak harus dengan pengaturan ...sung pada warnet. Cukup dengan menstimulasi ...r. Caranya, pemerintah seyogyanya memiliki ...atif menyediakan piranti internet berupa ...ware dan *hardware* yang mudah dan murah, ...na sampai sekarang warnet umumnya masih ...makai *software* bajakan. "Kalau pemerintah ingin ...mpermudah dan membantu warnet, maka ...mudah saja izinnya," ujar alumnus STIE YKPN ...yakarta ini bersungut.

Sepaham dengan Adi, Donny B.U., Koordinator ... Watch berpendapat, apabila pemerintah ...nganggap warnet sebagai ujung tombak ...sebaran akses internet, seharusnya juga ...dukung dengan perhatian dan pembinaan. Tidak ...up hanya menyatakan bahwa warnet memiliki ...isi penting. "Mereka (pemerintah– *Red.*) harus ...a. *nih* warnet lagi bermasalah, lagi kesulitan. ...reka berharap warnet jadi ujung tombak, tetapi ...nyata tidak disiapkan," tukas Donny yang sehari-...inya juga mengajar di Universitas Bina Nusantara ...arta ini.

Bagi Donny, langkah yang tepat untuk ...enyiapkan" warnet tidak dengan cara mengatur ...at regulasi dan perizinan. Sebab menurutnya, ...im perizinan kita terkenal sebagai lembaga yang ...mpersulit perkembangan usaha, bukannya ...ningsang pertumbuhan pasar. Bahkan, ia berani ...engambil kesimpulan, seharusnya pemerintah ...nghapuskan kewajiban izin bagi usaha internet ... menginginkan bisnis ini tambah meluas. Yang ...utuhkan warnet dan bisnis internet secara umum ...lah usaha pemerintah untuk membantu ...nciptakan pasar. Perizinan atau aturan boleh ...ma dengan usaha lain. Tetapi dukungan dan ...rhatian pemerintah harus dititik-tekankan pada ...ndisi yang memudahkan berkembangnya usaha ...rnet dan ISP.

Umpamanya, kemunculan banyak ISP "gelap", ...ilah untuk menyebut para penjual *bandwidth* ...ng tidak memiliki izin usaha. Menurut Abdi ...rmawan, manajer pemasaran UII.Net, salah satu ISP di Yogya, hal ini disebabkan karena sulitnya mengusahakan izin. Biasanya, ISP "gelap" ini terdiri dari sekelompok warnet yang bergabung membentuk semacam "koperasi" untuk memperoleh *bandwidth* secara lebih murah, sehingga bisa dibagi bahkan dijual secara terbatas (baca *Konsolidasi yang Jadi Mimpi*).

Para pengusaha umumnya terlanjur mengira bahwa birokrasi yang ada selalu mempersulit, dan baru gampang kalau ada uang. "Sebenarnya yang ilegal itu mungkin mau jadi legal. Karena izinnya sulit dan prasyaratnya terlalu berat dan membutuhkan biaya besar. Jadi harus memiliki modal yang besar dulu," terang Abdi. Hingga saat ini, belum ada penertiban terhadap ISP-ISP tak berizin tersebut. Padahal secara hukum, sesuai SK Menteri Perhubungan No. 21/Th. 2001, penyelenggara jaringan dan jasa telekomunikasi harus mengantongi izin dari Direktur Jenderal (Dirjen) Postel yang merupakan kepala direktorat di bawah Dephub.

Menanggapi ISP ilegal tersebut, Drs. H. Santoso, S.H., M.H., Kepala Bagian Hukum Ditjen Postel, balik bertanya, "Apakah *fair*, kalau usaha saya tidak memiliki izin, tetapi saya tetap mendistribusikan (*bandwidth*– *Red.*)?". Tuduhan bahwa rezim perizinan selalu menyulitkan dan mahal, menurutnya, tidak terbukti. Untuk mengantongi izin sebagai penyelenggara jasa koneksi, sebuah ISP memang harus memiliki beberapa syarat, antara lain memiliki akta pendirian perusahaan (berbadan usaha), Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), profil perusahaan, dan rencana bisnis. Dengan empat syarat itu, seorang pengusaha sudah dapat beroleh izin, tanpa dipungut biaya.

Meskipun, memang, ada beberapa "iuran" yang harus dibayarkan oleh ISP tiap tahunnya. Di antaranya, *licence fee* sebesar 1 persen dari pendapatan, Biaya Hak Penggunaan (BHP) Frekuensi apabila memakai jaringan *wireless*; dan 0,75 persen dari pendapatan untuk USO (*Universal Service Obligation*, Kewajiban Pelayanan Universal).

Menunggu memang amat membosankan. Begitulah kira-kira kalau kita masih berharap banyak pada pemerintah untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur TIK. Sementara dunia di ufuk utara telah meluncur cepat dengan arus globalisasi, perkembangan internet kita masih terseok dengan persoalan infrastruktur yang senjang dan sama sekali belum merata. Maka swasta perlu diberi peluang untuk melakukan inovasi.

Merebaknya pemakaian teknologi *wireless* pada frekuensi 2,4 Ghz beserta perang pendapat antara praktisi TIK dan pihak pemerintah di sisi lain makin memeriahkan polemik itu. *De facto*, pesatnya

jumlah pengguna internet di Indonesia banyak ditopang oleh jaringan yang dibangun swasta. Menjamurnya warnet, misalnya, terutama didukung oleh teknologi jaringan *wireless* yang disediakan oleh ISP-ISP swasta. Dengan teknologi *wireless*, warnet tak hanya bergantung pada jaringan *dial up* dengan kabel PT Telkom. Dengan *wireless* pula, akses internet bisa menggunakan jalur *broadband*. Besaran *bandwidth* dapat dimaksimalkan hingga ratusan Kbps (*kilo byte per secon*) bahkan puluhan Mbps (*mega byte per secon*)–tidak hanya 64 Kbps seperti jaringan *dial up*.

Jauh hari sebelum tren penggunaan *wireless*, warnet masih menggantungkan koneksi pada teknologi kabel *dial up* milik PT Telkom. Karena limit aksesnya rendah, masyarakat pengguna internet tak dapat memaksimalkan akses. Dengan *wireless*, yang memiliki kecepatan akses tinggi, pengguna warnet tak harus menunggu lama untuk *download* atau *upload* data. Pengguna warnet kemudian dapat memaksimalkan waktunya ketika berinternet. Maraknya jaringan *broadband* ini berefek pada meningkatnya pengguna internet karena aksesnya yang cepat dan relatif lebih murah dibanding harga pulsa Telkom.

Mulanya, jaringan *wireless* bertumpu pada frekuensi 2,4 GHz yang digratiskan pemerintah. Sebelum maraknya teknologi *wireless*, frekuensi 2,4 GHz hanya digunakan untuk keperluan *microwave link*, yaitu jaringan khusus bagi pendidikan, kesehatan, pemerintahan, dll. yang jumlahnya kurang lebih 2.900 sambungan. Karena itu, untuk mengantisipasi "perang akses" (interferensi) antarpengguna 2,4 GHz, pemerintah mengeluarkan Keputusan Dirjen Postel No. 241/DIRJEN/2000 tentang Penggunaan Bersama Pita Frekuensi LAN-Akses Internet bagi Pengguna di Luar Gedung (*outdoor*) yang mengharuskan adanya izin bagi penggunaan frekuensi 2,4 GHz. Interferensi bisa terjadi karena terlalu banyak pengguna yang ingin memanfaatkan frekuensi 2,4 GHz, akibatnya terjadi rebutan jaringan. Hal ini bisa dimaklumi mengingat infrastrukturnya mudah didapat dan relatif terjangkau. Mengandaikan jalan raya, pita frekuensi 2,4 GHz merupakan jalan yang memiliki lebar jalan yang terbatas. Sehingga, apabila para "pengguna jalan" tidak dikoordinasi maka akan terjadi tabrakan-tabrakan arus karena ramainya pengguna sehingga mengurangi fungsi jalan. "Tabrakan" tersebut yang diistilahkan dengan interferensi.

Pada kasus interferensi penggunaan frekuensi 2,4 GHz oleh warnet, misalnya, disebabkan tidak adanya koordinasi antarwarnet. Sebuah tower penerima yang sudah terbangun, dengan mudah jaringannya dapat terganggu oleh tower lain, yang baru dibangun, apabila tidak terjalin koordinasi. Dan kecenderungannya, menurut Santoso, pengguna yang telah mapan lebih dulu menuntut untuk diatur agar usaha mereka tidak terganggu, dan sebaliknya pendatang baru memaksa agar frekuensi itu dibebaskan saja.

Lebih jauh, Santoso menerangkan, regulasi dan perizinan yang diatur oleh Ditjen Postel bersifat terbuka untuk siapa saja, dengan syarat harus bertanggung jawab. Karena itu, untuk menjamin tanggung jawab penggunaannya, pemakai frekuensi 2,4 GHz untuk kepentingan bisnis harus memiliki badan usaha. Pendek kata, memiliki izin berbisnis layaknya ISP yang lain. Akan tetapi, untuk penggunaan oleh perorangan, diperkenankan tidak memiliki izin.

Memaklumi kebijakan pemerintah itu, Abdul Salam Taba dalam *Kompas* (05/02/04) berpendapat bahwa lontaran para praktisi TIK untuk membebaskan frekuensi 2,4 GHz akan menciptakan konflik antarpengguna karena frekuensi itu telah lebih dulu digunakan untuk keperluan *microwave link*. Selain itu, setiap anggota komunitas telematika memiliki agenda dan kepentingan sendiri. Belum lagi, asumsi Santoso, tipikal masyarakat Indonesia yang belum menghargai nilai-nilai keteraturan dan ketertiban.

Akan tetapi, empat bulan sebelumnya, di media yang sama (Kompas 20/10/03), Onno W. Purbo menulis tentang "Dampak Kemerdekaan *Wireless Internet*". Menurut Onno, dampak dibebaskannya teknologi *wireless* antara lain akan mendongkrak pengguna internet di Indonesia, walau ia sendiri mengakui pemerintah akan kehilangan uang sekitar Rp22 miliar per tahun dari BHP frekuensi dari 2.900 sambungan *microwave* yang ada. Meski begitu, Onno tetap optimis "kemerdekaan *wireless*" akan melunasi kerugian pemerintah itu dengan berlipat ganda karena lonjakan jumlah pengguna internet akan memberi masukan dana baik melalui BHP maupun PPh Jasa.

Baik kubu pemerintah maupun kubu Onno, sama-sama bersikeras membela pendapatnya masing-masing. Akhirnya pengamat dan praktisi lain lebih condong mengingatkan substansi dari polemik yang berkepanjangan itu, yakni mencari alternatif solusi bagi kemajuan akses internet di Indonesia. Donny, misalnya, menuturkan, kalau secara *de facto* frekuensi 2,4 GHz merupakan alternatif utama persebaran akses internet murah, maka seyogyanya pemerintah memudahkan penggunaannya. Tidak dengan izin yang berbelit. Meski demikian, mantan wartawan Detik.com ini menggarisbawahi, seharusnya penggunaan frekuensi 2,4 GHz tetap dalam koordinasi Dirjen Postel. "Kalau bilang jangan ada regulasi, *ndak* benar juga," tukasnya. Sebab kalau tidak dikoordinasi, tidak diatur, secara teknis akan menimbulkan interferensi dan risiko

...alahgunakan untuk perbuatan kriminal.

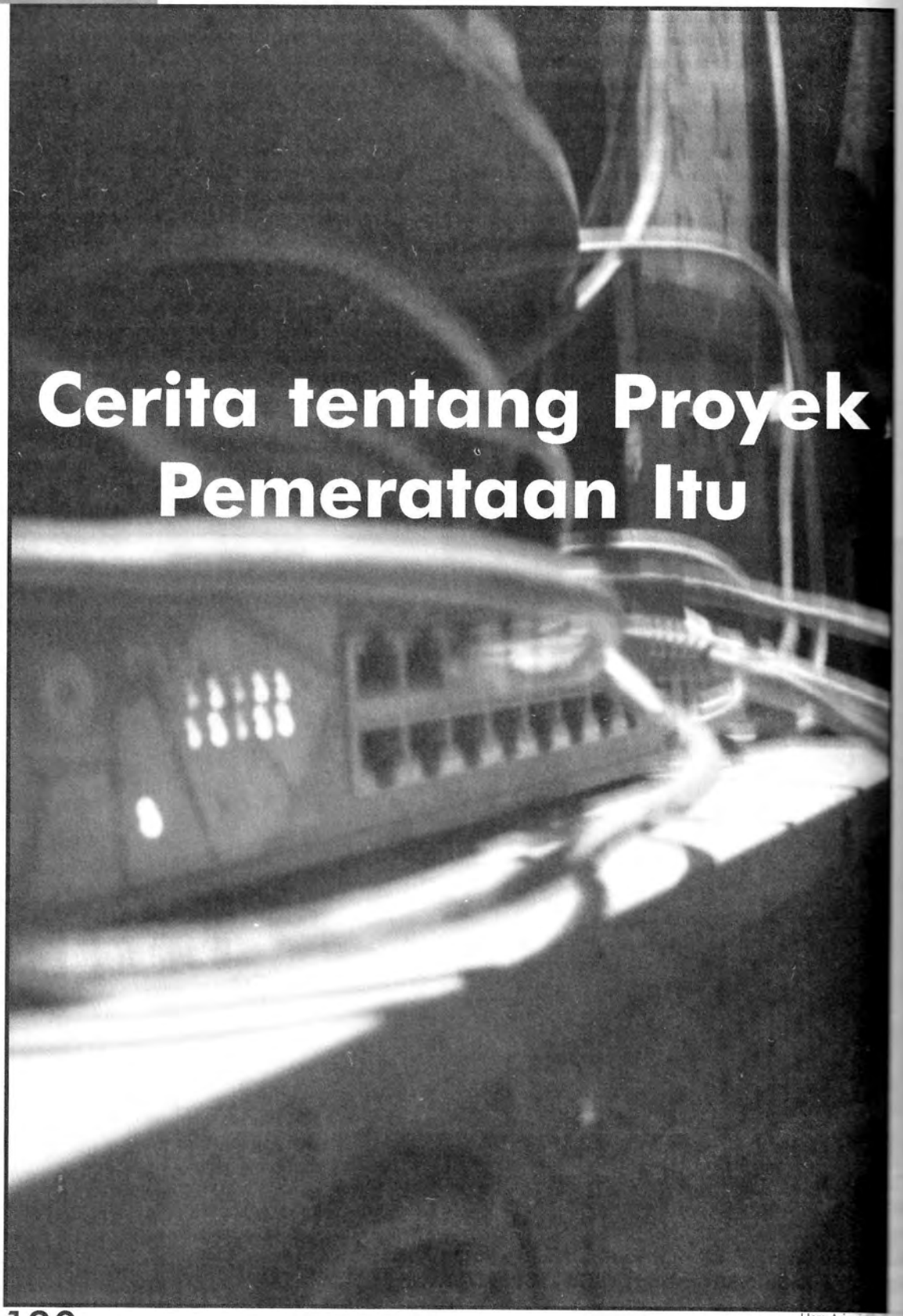
...ampai saat ini, kebijakan perizinan untuk ...uensi 2,4 GHz belum begitu merata, apalagi di ...rah. Seperti di Yogya, sebagian besar ISP-ISP ...ih menggunakan frekuensi tersebut untuk ...njual *bandwidth*-nya. Persoalan interferensi biasa ...lesaikan secara kekeluargaan antarwarnet. ...alnya, dengan koordinasi penempatan dan ...nggian tower.

Infrastruktur yang mudah dan murah barangkali ...njadi salah satu jalur untuk membantu bisnis jasa ...eksi internet, yang muaranya bakal ...ndongkrak pemerataan akses informasi. Namun ...an lupa, alat, sarana, atau infrastruktur tanpa ...guasaan teknologi bakal mubazir. Sebab itu, di ...ping meluaskan jaringan, baik swasta maupun ...merintah harus pula mendidik pasar.

T. YOGYAKARTA TUGU TELEVISI

UDIO: Jl. Wonosari Km 9, Sendang Tirto,
rbah Sleman Yogyakarta
lp: 0274-451800(Fax), 451666, 451777
ARKETING: Jl. P. Mangkubumi No.105 Yogyakarta
lp: 0274-7488899(Hunting), 0274- 560686(Fax)

Cerita tentang Proyek Pemerataan Itu



Hera Ariani / Ba

Bermula dari Nusantara 21. Pemerintah mulai mencanangkan program pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Namun hingga kini program itu belum membuahkan hasil. Nusantara masih berupa gugusan pulau-pulau yang belum "sambung-menyambung menjadi satu" dengan koneksi TIK.

Saat itu medio April 1996. Beberapa orang memelopori gagasan untuk membangun tulang punggung *superhighway* informasi berbasis Internet di Indonesia. Mereka adalah Jonathan L. Parapak (Sekjen Deparpostel), Ir. Suryatin Setiawan (Kepala Divisi Riset Teknologi Informasi PT Telkom), Onno Widodo Purbo (Praktisi TI), dan sejumlah nama lain. Proyek itu kemudian dinamai Nusantara 21 atau lazim disingkat N-21. Ia menjadi acuan pembangunan dan pemerataan infrastruktur TIK. Dalam N-21, Indonesia dibayangkan dapat dipersatukan dalam jaring TIK.

Untuk merealisasikan proyek prestisius itu, maka dibangunlah tiga prasarana utama: Adi Marga Kepulauan (*Archiepelagic Superhighway*), Kota Multimedia (*Multimedia Cities*), serta Pusat Akses Masyarakat Multimedia Nusantara (*Nusantara Multimedia Community Acces Center*). Adi Marga Kepulauan berencana menghubungkan 27 ibukota provinsi di Indonesia (termasuk eks. Timor Timur). Sedangkan Kota Multimedia, merupakan pusat kegiatan ekonomi yang memiliki "jalan raya" informasi dalam kota yang handal. Dengan kemampuan itu, masyarakat diharapkan mampu melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi secara cepat melalui transaksi elektronik.

Dan yang terakhir, Pusat Akses Masyarakat Multimedia Nusantara. Dengan dukungan Telkom yang memiliki jaringan tersebar di seluruh Nusantara, diharapkan kelak empat tahun kemudian, di tahun 2000, seluruh ibukota kecamatan di seluruh Nusantara sudah mempunyai akses TIK. Keseluruhan proyek prestisius tersebut memang mengadopsi konsep serupa yang dibangun oleh negara tetangga seperti Singapura yang memiliki IT2000 atau "Singapore One"dan Malaysia yang mempunyai *Multimedia Super Corridor*.

Onno sempat berpikir, bahwa program N-21 nantinya akan menjadi acuan untuk membangun infrastruktur TIK yang dapat dilakukan secara swadaya oleh masyarakat. Umpamanya, Onno berencana menyambungkan internet ke sekolah-sekolah dengan biaya 5000/bulan/siswa dengan fasilitas *e-mail* plus akses data, atau 1000/bulan/siswa untuk layanan *e-mail* saja. Dalam kepala Onno, dengan akses internet, siswa dapat berkomunikasi dan memperoleh tambahan ilmu. Mengandaikan efek domino, lewat siswa, diharapkan guru dan orang tua juga akan mengenal internet sehingga persentuhan dengan teknologi ini tambah meluas.

Tapi apa lacur, program yang ia susun dipermak habis-habisan. Pemerintah mengesahkan draf yang sama sekali berbeda dari draf awal seperti dirancang Onno. Alasannya, bila yang dipakai draf rancangan Onno, bisa dipastikan Bank Dunia tak akan turut menyumbang.

Program N-21 kemudian berjalan tanpa kehadiran Onno dalam tim. Malahan, program yang dijalankan itu mendapat bantuan Bank Dunia senilai US$ 34,5 juta pada Januari 1997, dengan nama proyek *Information Infrastructure Development Project* atau IIDP. Dan telah menjadi rahasia umum, bahwa dana pinjaman itu kemudian menguap begitu saja tanpa dibarengi hasil yang riil. Sehingga nampak adanya kesan yang kuat bahwa N-21 adalah "proyek bagi-bagi rezeki". "Keluarnya kertas semua, *nggak* ada yang implementasi," ujar Onno berseloroh.

Belum genap setahun, proyek itu dihentikan lantaran terpaan krisis ekonomi. Dan mimpi untuk menyambungkan seluruh wilayah Indonesia dengan fasilitas *telekomunikasi dan informatika* (Telematika) berakhir. Bagi Wigrantoro Roes Setiyadi, kerap disapa Mas Wig, praktisi sekaligus Ketua Masyarakat Telekomunikasi (Mastel) Indonesia, N-21 hanya lahir sebagai ide yang menghabiskan sekian ratus juta rupiah untuk

membayar para ahli dan hanya menghasilkan konsep yang tertuang dalam buku. Konsep itu kemudian menjadi artefak yang tersimpan rapi sebagai koleksi sejarah TIK di Indonesia. N-21, bagi Mas Wig, tidak pernah mewujud. Dan karenanya, sulit untuk mengatakan bahwa proyek tersebut telah memberi sumbangan berarti bagi pembangunan TIK di Indonesia.

Namun menurut Loly Amalia Abdullah, Asisten Deputi Pengembangan Jaringan Kementrian Kominfo (Komunikasi dan Informasi), proyek N-21 bukannya sama sekali tak membuahkan hasil. Maraknya wacana dan praktek *E-Government* bisa disebut sebagai salah satu buah dari proyek N-21.

Apapun dalihnya, yang jelas, pemerataan jaringan telematika yang merupakan tujuan dasar proyek N-21 hampir pasti tak ada. Tengok saja, sampai tahun 2003 lalu, data yang ada menyebutkan masih tersisa kurang-lebih 43 ribu desa yang belum tersambung oleh perangkat telematika (lihat Tabel 1). Angka tersebut terus membuncit karena dipicu pemekaran wilayah yang marak sejak dicetuskannya otonomi daerah. Sehingga, jumlah desa yang belum tersentuh sarana telematika juga turut mengembang.

Akibatnya mudah ditebak. Minimnya sarana koneksi internet ke pelosok-pelosok desa menyebabkan lambannya pembiasaan penggunaan teknologi ini. Seperti yang terjadi pada Pemilu legislatif 2004 silam, optimisme pemerintah terhadap jasa TI untuk dapat mengetahui hasil pemilu secara cepat, harus ditebus dengan rasa malu lantaran tidak memadainya pelbagai pendukung bagi aplikasi TI dalam Pemilu.

Jangankan memanfaatkan akses internet, kemampuan mengaplikasikan program komputer saja belum sepenuhnya merata, di samping perilaku buruk pengguna komputer di daerah. Seperti dilaporkan *Kompas* (08/04/04), di Sumatera Utara, komputer yang disediakan KPU (Komisi Pemilihan Umum) malah dipergunakan untuk *ngegame*. Akibatnya, sejumlah komputer di 135 kecamatan rusak tak berfungsi. Ada lagi kasus pemboyongan komputer yang dilakukan oleh oknum camat setempat, yang mengira komputer tersebut adalah bantuan.

Mengenai kemandekan proyek N-21, Loly tidak membantah. Kata Loly, setiap pergantian rezim pemerintahan acap kali membawa paradigma yang berbeda tentang pengembangan TI di Indonesia. "Tetapi peninggalan program-program itu, termasuk N-21 masih digunakan sebagai salah satu rujukan kebijakan pemerintah selanjutnya," tambah Loly membela diri.

Persoalannya adalah infrastruktur yang belum merata. Jaringan yang terbangun baru di kota-kota, terlebih kota-kota di Jawa sehingga amat kentara kesenjangan digital (*digital divide*) antara masyarakat kota dan desa. Sebagai perbandingan, akses internet lebih mudah diperoleh di daerah perkotaan, termasuk jaringan pita lebar (*broadband*), ketimbang di pelosok desa. Sebabnya, jaringan yang dibangun oleh swasta lebih memihak kota sebagai tempat mengembangkan usaha ketimbang desa yang potensi ekonominya kurang menguntungkan.

Lewat menjamurnya ISP (*Internet Service Provider*, Penyelenggara Jasa Internet) dan warnet (warung internet), masyarakat kota bisa lebih mudah mendapatkan akses dan memiliki lebih banyak pilihan dengan ragam tawaran yang disediakan pasar. Untuk desa dan daerah-daerah pedalaman, akses internet merupakan barang langka yang, kalaupun ada, sudah pasti mahal dengan kecepatan akses yang lamban.

Harus diakui, minimnya persebaran jaringan ke daerah-daerah, selain karena keengganan pihak swasta untuk turut melebarkan jaringan, juga disebabkan PT Telkom yang tidak maksimal dalam menyediakan akses telekomunikasi bagi publik. Rendahnya penetrasi telepon ini menjadi salah satu faktor penghambat yang signifikan bagi persebaran internet (*lihat kembali Tabel 1 di atas*).

Karena terbatasnya jaringan yang tersedia, jumlah pengguna internet di Indonesia masih kalah dibanding dengan negara lain di Asia. Untuk tahun 2003, data Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia baru sekira 8 juta-an atau 3,6 persen dari seluruh penduduk Indonesia. Meski untuk tahun 2004, angka ini diperkirakan meningkat jadi 12 juta, jumlahnya masih jauh dan persentase yang signifikan.

TABEL 1
Akses Telekomunikasi Indonesia

SUDAH TERJANGKAU TELEPON	29.000 DESA
BELUM TERJANGKAU TELEPON	43.000 DESA
JUMLAH DESA	72.000 DESA
JUMLAH SST (SATUAN SAMBUNGAN TELEPON) TELKOM 2002	7,8 JUTA
PELANGGAN TELKOM 2002	7,4 JUTA

Sumber: Siaran Indonesia (14/05/2003)

Infographic : Bram, Image : Image

Bandingkan jumlah tersebut dengan negara lain di kawasan Asia (lihat Tabel 2). Taruhlah Malaysia sebagai contoh. International Telecommunication Union (ITU) mencatat, pada tahun 2003 lalu, Malaysia yang berpenduduk 25 juta orang lebih, memiliki pengguna internet berjumlah lebih 8,5 juta orang. Artinya, dalam tiap 10 ribu orang, ada 3.453 orang pengguna internet. Sedangkan Indonesia, di tahun yang sama, dengan penduduk yang jauh lebih banyak ketimbang Malaysia, hanya memiliki tak lebih dari 8 juta pengguna internet. Atau 377 pengguna internet dalam tiap 10 ribu penduduk.

Jika dibandingkan dengan India, jumlah pengguna internet di Indonesia memang lebih sedikit. Tapi karena jumlah penduduknya yang jauh lebih banyak, lebih satu miliar, maka tingkat penggunaan internetnya menjadi lebih rendah, 174 pengguna tiap 10 ribu orang.

Jumlah populasi, baik di India maupun Indonesia boleh jadi merupakan hambatan tersendiri bagi pemerataan akses internet. Akan tetapi, yang tidak kalah penting adalah prioritas pembangunan jaringan oleh pemerintah, atau semacam *political will* untuk memeratakan akses. Lihat saja, misalnya, di Malaysia. Tingkat penetrasi TIK yang tinggi tentu saja bertumpu pada dua hal: infrastruktur yang cukup merata, misalnya dilihat dari jumlah pelanggan telepon, dan penguasaan teknologi komputer yang memadai, misalnya dilihat dari jumlah kepemilikan komputer pribadi.

Lambannya usaha pembangunan jaringan, ditengarai karena terbatasnya dana buat sektor telekomunikasi. Wigrantoro menangkap kesan, pemerintah kurang serius dalam memberikan perhatian untuk sektor telematika. Ini tercermin dari posisinya dalam departemen maupun dana yang disediakan dalam APBN (Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara).

Wigrantoro menilai, pemerintah kurang memperhatikan peran telematika seperti tercermin dari alokasi anggaran dalam APBN. "Dari data yang dipublikasikan, ada anggaran untuk pariwisata, postel dan informatika, namun ada juga anggaran untuk politik dalam dan luar negeri serta informatika dan komunikasi. Ada kerancuan dalam dua posisi informatika," ujarnya.

Alokasi APBN 2004 untuk subsektor pariwisata, pos, telekomunikasi dan informatika adalah sebesar Rp381,8 miliar atau 0,54% dari total anggaran pembangunan. Sedangkan anggaran untuk politik luar negeri, politik dalam negeri, informatika dan komunikasi sebesar Rp311,2 miliar atau 0,44% dari total anggaran.

Lebih jauh, Wigrantoro menangkap kesan bahwa pemerintah memiliki anggapan pihak swasta/BUMN dapat diserahi tugas untuk melakukan investasi pembangunan telematika. Anggapan macam ini berlangsung sejak pertengahan tahun '80-an ketika pemerintah tidak lagi menganggarkan dana untuk pembangunan infrastruktur telekomunikasi, karena menganggap semuanya sudah dapat dikerjakan oleh Telkom.

TABEL 2. PERBANDINGAN PERKEMBANGAN TIK di Beberapa Negara Asia Tahun 2003

Negara	Populasi		GDP		Pelanggan Telepon		Internet		Komputer Pribadi (PC)	
	Total Populasi (juta)	Kepadatan Penduduk (per km2)	Total GDP (Miliar US$)	Perkapita (US$)	Total (ribu)	Per 100 penduduk	Pengguna Internet (ribu)	Per 10.000 penduduk	Total (ribu)	Per 100 penduduk
India	1.056,89	334	515,0	494*	75.071,4	7,10	18.481	174,86	7.500*	0,72*
Indonesia	215,09	112	182,4	860*	19.450*	9,17	8.000*	377,16	2.519*	1,19*
Malaysia	25,17	76	94,9	3.870*	15.695,7	62,36	8.692,1	3.453,31	3.600*	14,68*

Ket : *=data tahun 2002 Sumber : *ITU (International Telecommunication Union)*
Infographic : Bram,

Kemudian, bisa jadi, ada korelasi antara kecilnya persentase anggaran dengan ketiadaan departemen khusus yang menangani telematika. Mengapa demikian? Karena usulan anggaran telematika diajukan oleh instansi pada jenjang eselon satu (direktorat jenderal). Usulan ini harus berkompetisi dengan eselon satu lainnya dalam departemen yang sama (Departemen Perhubungan). Dalam hal ini, telekomunikasi hanya diurus oleh pejabat setingkat Direktur Jenderal (pejabat eselon satu), sehingga di dalam departemen sendiri sudah ada kompetisi internal untuk memperebutan kue APBN.

Pernyataan Wigrantoro disambut pendapat serupa oleh Santoso Serad, Kepala Bidang Hukum Ditjen Postel. Menurutnya, lembaga macam Ditjen Postel, yang *notabene* merupakan lembaga di bawah Departemen Perhubungan (Dephub), harus berbagi bahkan bersaing dengan lembaga setingkat eselon satu yang lain untuk mendapatkan anggaran.

Selain jaringan yang belum merata, faktor penghambat lain yang cukup dominan adalah mahalnya biaya pulsa telepon. Dengan kondisi Indonesia dewasa ini, biaya pulsa telepon (dan kenaikannya) akan semakin menjauhkan masyarakat dari internet. Internet hanya akan jadi prioritas terbawah dalam kehidupan sehari-hari. Padahal untuk akses internet di daerah, jaringan *dial-up* Telkom masih menjadi pilihan utama karena pihak swasta umumnya tak mau ambil risiko berinvestasi di daerah yang tak menguntungkan.

Sebagai perusahaan milik negara (BUMN), Telkom sebenarnya memiliki kewajiban untuk menyambungkan kabel koneksi hingga ke pelosok-pelosok desa. Akan tetapi, keadaan sekarang membuat PT Telkom tidak lagi bersimpati pada pembangunan jaringan di daerah. Sebagai perusahaan yang sahamnya mulai dikuasai swasta, pilihan-pilihan pembangunan jaringan lebih didasarkan pada hitungan untung-rugi. Apalagi, di era persaingan yang makin ketat, PT Telkom juga tak mau kalah untuk menggarap pasar yang menjanjikan untung besar.

Peran pemerintah dalam posisi ini adalah sebagai katalisator bagi swasta untuk meluaskan pembangunan jaringan. Karena itu, Wigrantoro mengajukan tawaran, untuk menambah minat swasta berinvestasi membangun jaringan di daerah, pemerintah bisa meminimalkan perizinan bahkan memberikan *reward* bagi swasta yang memiliki komitmen membangun jaringan di daerah-daerah. Bentuknya bisa dengan membebaskan pajak.

Kalaupun cara tersebut belum maksimal, boleh jadi untuk kasus ini pemerintah memang harus memangku tanggung jawab sendiri secara penuh. Barangkali karena pola pikir yang demikian, akhirnya sejak setahun lalu pemerintah memutuskan mengambil peran secara penuh membangun jaringan-jaringan di daerah dengan tajuk program Kewajiban Pelayanan Universal (*Universal Service Obligation*/USO).

USO merupakan manifestasi dari Peraturan Pemerintah (PP) No. 52/2000 yang mewajibkan peran Penyelenggara Jaringan dan Penyelenggara Jasa Telekomunikasi untuk memeratakan akses. Seperti tersebut dalam aturan itu, Kewajiban Pelayanan Universal menjadi kewajiban yang dibebankan kepada penyelenggara jaringan telekomunikasi dan/atau jasa telekomunikasi untuk memenuhi aksesibilitas bagi wilayah atau sebagian masyarakat yang belum terjangkau jaringan atau sarana telekomunikasi.

Akan tetapi, menurut Wigrantoro, walaupun idealnya demikian, karena satu dan lain hal, maka pembangunan jaringan dipercayakan

da pemerintah sebagai pengelola. Sebab itu, merintah kemudian berhak mengutip dana besar 0,75 persen per tahun dari pendapatan erator-operator, disamping memungut anggaran ri APBN.

Dengan USO, pemerataan jaringan lekomunikasi di daerah betul-betul menjadi nggung jawab pemerintah, terutama pada luhan ribu desa yang belum terhubung dengan bel telekomunikasi. Pemenuhan kebutuhan munikasi itu, terutama akan difokuskan pada nyediaan fastel (fasilitas telekomunikasi) berupa ralatan telepon.

Untuk penyusunan data desa-desa yang berhak ndapat program USO, pemerintah menunjuk mbaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) niversitas Gadjah Mada yang kontraknya telah rakhir tahun 2003 kemarin. Ada dua kriteria mum yang digunakan untuk menyusun semacam la prioritas bagi penerima bantuan USO, yaitu riteria *supply* dan *demand*. Dalam kriteria *supply*, sa akan dilihat dari segi infrastruktur yang terdiri ri aksesibilitas (antara lain jarak ke kota camatan, ke kota kabupaten, atau dengan kota camatan dan kabupaten yang lain) dan tersediaan sarana (berupa sarana transportasi, tersediaan listrik, dan air bersih). Untuk sesibilitas, misalnya, semakin kecil tingkat sesibilitas sebuah desa, baik jalan yang nghubungkan desa dengan kecamatan atau bupaten, maka ia memiliki skala prioritas untuk dahulukan pembangunan fastelnya. Walaupun, rus diingat juga tentang ketersediaan prasarana rupa listrik, dan sarana transportasi.

Sedangkan kriteria *demand*, yaitu dari aspek konomi (berupa karakteristik kegiatan ekonomi n tingkat perekonomian) serta aspek sosial emografi dan sosial budaya). Jenis dan aktivitas rekonomian, serta jumlah dan kepadatan nduduk merupakan beberapa ukuran yang tetapkan untuk menyusun skala prioritas bagi mbangunan fastel di desa-desa.

Namun demikian, Ir. Arif Wismadi, M.Sc., peneliti LPM-UGM yang dipercaya sebagai ahli *Geo Information System* (GIS) dalam pemetaan desa-desa untuk program USO berkomentar, jangan terburu-buru mengira bahwa yang mendapat bantuan hanya yang memenuhi kriteria. Ke depan, seluruh desa di Indonesia harus tersambung dengan sarana telekomunikasi. Penyusunan skala prioritas, menurut Arif, merupakan usaha untuk memilih daerah atau desa yang harus didahulukan pembangunannya. Dan, kalaupun untuk saat ini baru sarana telepon yang bisa diwujudkan, maka selanjutnya, sesuai dengan kebutuhan desa, sarana telekomunikasi itu akan dikembangkan menjadi akses data lewat internet.

Rencananya, USO bakal berlangsung hingga tahun 2010. Ia dibagi dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pembangunan fastel pada 8 ribu desa, tahap kedua 17 ribu desa, dan tahap ketiga 18 ribu desa. Asumsinya, satu desa tersambung oleh satu fastel atau satu SST (Satuan Sambungan Telepon).

Untuk tahap pertama, tahun 2003 kemarin, pemerintah baru berhasil membangun 3.010 SST dari 8.370 SST yang direncanakan dengan dalih keterbatasan dana, selain keterbatasan waktu pengerjaan yang hanya dua bulan (lihat Tabel 3).

Program macam USO ini sejalan dengan hasil pertemuan para pemimpin negara-negara pada *World Summit on Information Society* (WSIS) 2003 lalu. Pertemuan di Genewa ini menghasilkan *action plan* jangka panjang untuk menghubungkan seluruh desa di dunia dengan perangkat telematika hingga tahun 2015. Setiap negara wajib memberikan sumbangsihnya untuk menyukseskan rencana tersebut.

Sayangnya, belum lagi rampung mewujudkan program USO, masalah kembali hadir. Dari sejumlah 3.010 SST hampir 33% (kurang lebih 993 SST) fastelnya sudah tidak lagi berfungsi sebagaimana mestinya. Pasalnya, biaya operasional seperti pengisian ulang pulsa telepon tidak dilakukan oleh pengelola fastel di desa-desa. Bisa jadi, fakta macam ini menunjukkan bahwa tindak lanjut dari proyek pembangunan jaringan itu belum begitu matang. Juga, kebiasaan masyarakat yang belum bisa menjaga dan memaksimalkan fungsi telekomunikasi secara efisien.

Walau terhitung sebagai program yang masih belia, tapi USO mampu meretas kebekuan informasi di

GEL 3
EALISASI PEMBANGUNAN

Sumber: *Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) UGM*

raphic : Bram

berbagai daerah secara bertahap. Soal ini Loly bercerita, salah satu prioritas pembangunan jaringan adalah daerah perbatasan seperti Sulawesi Utara dan Kalimantan. Kenapa wilayah perbatasan? Pertimbangannya, keuntungan yang dicecap bakal berganda. Di samping infrastruktur telekomunikasi tersebut akan mempermudah masyarakat perbatasan mengakses sarana telekomunikasi, sekaligus juga secara politis menjadi penanda bahwa daerah tersebut merupakan bagian dari Republik Indonesia.

Jaringan dan fasilitas akses internet merupakan hantaran menuju "dunia lain" yang berisi beraneka macam hal, yang baik dan yang buruk sekaligus. Internet menyediakan teks-teks ilmu pengetahuan dan juga, di waktu yang sama, menyediakan sarana untuk tindak kejahatan dan amoral.

Oleh sebab itu, persoalan lain yang tidak kalah penting adalah *content* lokal Indonesia. Sampai saat ini, *content* lokal berupa situs-situs dalam negeri terutama yang dikelola oleh swasta masih jauh dari memadai. Beberapa nama yang bisa disebut macam astaga.com, detik.com, dan kompascyber.com boleh dibilang masih kalah bersaing dengan situs luar negeri.

Pada titik ini, *cawe-cawe* pemerintah dibutuhkan untuk menggenjot pertumbuhan situs lokal yang mendidik. Sebab, menyediakan jaringan tanpa menyiapkan *content* sama halnya dengan mengantarkan orang buta ke belantara dunia maya. Dengan begitu, perlu juga semacam petunjuk lebih lanjut untuk para pengakses internet baik melalui sosialisasi maupun dengan memupuk pertumbuhan situs-situs lokal. Karena jika tidak, akibatnya bisa fatal. Meminjam perkataan Donny B.U., koordinator ICT Watch, internet merupakan perpanjangan dari kebutuhan sehari-hari. Bagi seorang ilmuwan atau mahasiswa, internet merupakan perpustakaan yang menyediakan *database* terbesar di dunia. Pun demikian bagi seorang penjudi atau penyenang *game*, internet tak lebih sebagai peralatan tingkat lanjut untuk menyalurkan hobi.

Jumlah situs web lokal yang terdata oleh Kementrian Kominfo baru sebanyak 606 buah, itupun termasuk situs kedubes asing dan asosiasi telematika international (lihat Tabel 4).

Seterusnya, Donny mengingatkan bahwa tren internet yang sedang melanda Indonesia jangan sampai mengaburkan esensi TIK. Bagi Donny, TIK tidak saja berbentuk internet. Secara sederhana, TIK dapat menjelma dalam media cetak, radio, telepon, dan televisi. Hanya saja, internet bisa dibilang teknologi yang mengkonvergensi bermacam media

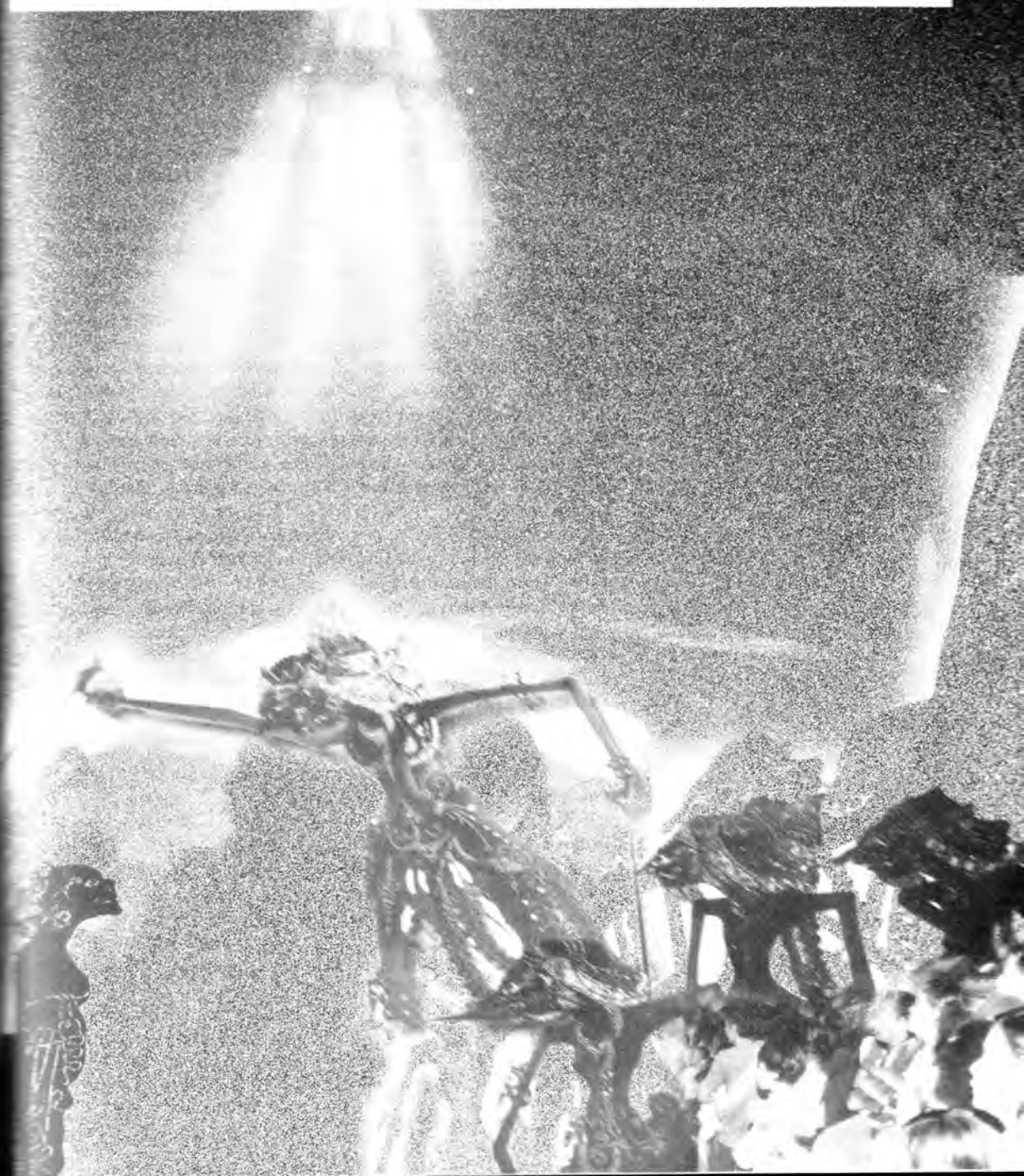
TABEL 4.
JUMLAH SITUS LOKAL

MEDIA BARU	75
MEDIA PENYIARAN (RADIO & TELEVISI)	33
MEDIA TRADISIONAL	42
MANAJEMEN QOLBU	1
PEMERINTAH PUSAT	
:DEPARTEMEN	17
:KEMENTRIAN KOORD.	3
:KEMENTRIAN	14
PEMERINTAH DAERAH	226
KEDUBES RI	44
KEDUBES ASING	25
LEMBAGA TINGGI NEGARA, DAN NON-DEPARTEMEN	31
PTN	26
PTS	31
ORGANISASI INTERNASIONAL	10
ASOSIASI	3
ISP	18
DARAT	1
UDARA	5
E-LEARNING	1
TOTAL	606

Sumber: *diolah dari www.kominfo.go.id*

Menambah komentar Donny, Onno berpendapat, seyogyanya pemerintah menggalakkan fungsi komunikasi dua arah dalam *E-Gov*. Selama ini, sepengamatan Onno, pemerintah menyalurkan informasi secara *top-down* tanpa mau mendengarkan aspirasi masyarakat secara langsung. Solusi yang ditawarkan Onno, pemerintah membikinkan *e-mail* khusus bagi masyarakat untuk menyalurkan informasi, bertanya, bahkan protes kepada pemerintah. Dan pemerintah langsung menanggapi sehingga terjadi komunikasi dua arah.

Mengejar Dunia yang Berlari: Masyarakat Yogya dan Teknologi Informasi



TIM RISET : Elistiawaty R (Koordinator), Kurnia S. Putra, , Dwi Wulan P, Qusthan Abqary Hisan, Nadya Karimasari, M. Taufiqurrohman, M. Mawardi Abdullah, Kadir Sinambela, Reza N. Yunanto, Arafah Kurniawan, Cahya Tri Kusumawati. [renumerator : Heru Lesmana Syafei]

Informasi, barangkali inilah kata kunci ketika kita berbicara mengenai masa kontemporer kita. Zaman ini bahkan sering disebut-sebut sebagai zaman informasi. Tak kurang, futurolog Alvin Toffler pernah menulis bahwa kebudayaan manusia kini memasuki gelombang ketiga (*third wave*), era masyarakat informasi setelah melewati dua gelombang sebelumnya: era agrikultural dan industrial.[1]

Di masa ketika informasi menggantikan tanah dan kerja-fisik yang dimassifikasi oleh mesin-mesin raksasa sebagai faktor-faktor utama produksi, akses terhadap informasi menjadi hal yang tak terelakkan. Yang memiliki informasi adalah yang memimpin. Maka siapapun yang tak ingin tergilas dalam persaingan global, harus punya akses terhadap informasi. Ke depan, membangun sebuah masyarakat yang maju dan kuat sama artinya dengan membangun sebuah masyarakat yang memiliki akses yang luas terhadap informasi.

Dan bicara soal akses terhadap informasi, internet adalah *state of the art*-nya. Ia diyakini sebagai muara perkembangan konvergensi media masa depan. Teknologi internet akan jadi puncak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ia akan menjadi *platform* bagi perpaduan berbagai macam bentuk dan jenis media. Karakternya yang interaktif, *multiflow*, global, anonim, dan *real-time* membuka banyak kemungkinan yang belum semuanya terjelajahi.[2] Dari itu, internet menduduki posisi penting dalam pemerataan akses terhadap informasi bagi masyarakat Indonesia.

Namun memeratakan akses internet bagi masyarakat bukanlah hal yang mudah. Sebagai gambaran, dari data yang dilaporkan Roy Suryo Nitidiprodjo, angka penetrasi internet di Indonesia masih sangat rendah. Dari 220 juta jiwa penduduk Indonesia, jumlah pengakses internet hanya mencapai 3,5 juta orang atau 1,5 % dari jumlah penduduk. Bukan cuma internet, angka penetrasi telepon rumah juga terhitung rendah, hanya mencapai 7,5 juta atau 3,4 % dari total penduduk. Sedang untuk telepon selular (ponsel), meski kehadirannya baru beberapa tahun, penetrasinya sudah mencapai 14,5 juta atau 6,6 % dari keseluruhan penduduk.[3]

Data lain dari APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia berjumlah 8.080.534 orang. Meski jumlahnya lebih besar ketimbang data yang dipaparkan Roy Suryo, tetap saja jumlahnya sangat sedikit

banding total populasi Indonesia.

Memang, seperti dipaparkan Denise McQuail, a tiga hal yang menjadi kendala utama dalam emerataan akses informasi dan komunikasi elalui internet: biaya, perbedaan bahasa, dan enguasaan teknologi (*technology literacy*).[4]

Untuk menciptakan akses internet yang merata, tidaknya dua hal yang dibutuhkan: sarana fisik ng terjangkau dan merata, dan yang lebih enting lagi, penguasaan teknologinya. Sarana fisik erupa komputer, modem, dan koneksi jaringan asih terhitung mahal bagi kebanyakan masyarakat ndonesia. Kendala biaya inilah yang menciptakan rang akses informasi (*information gap*) antara ereka yang berpunya dan yang tidak berpunya.

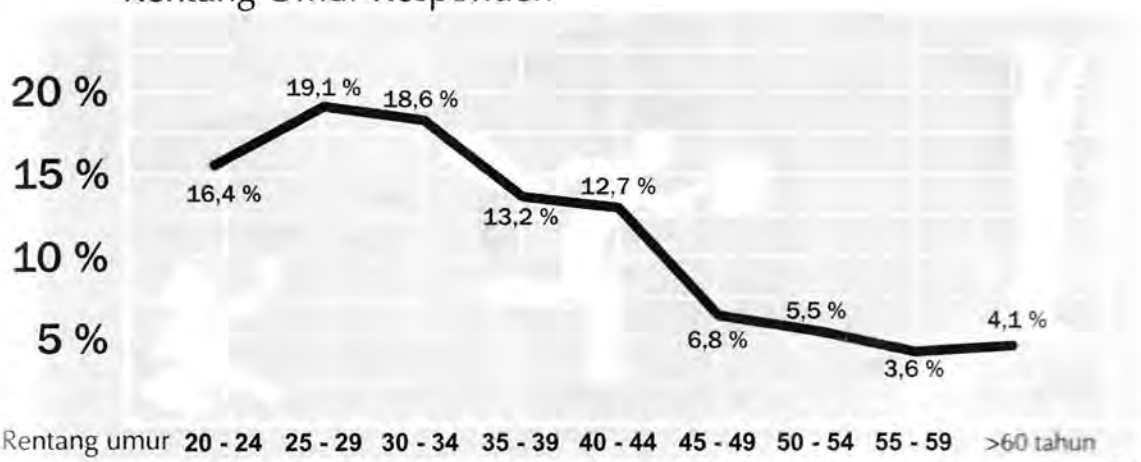
Tapi untunglah, di kawasan-kawasan erkotaan, termasuk Yogyakarta, mulai banyak arung internet (warnet) yang menyediakan akses ternet dengan harga yang relatif lebih murah banding harus menyediakan sarana akses ribadi.[5] Namun demikian, biaya ng murah tak berarti akses rhadap informasi juga merata. ng justru lebih penting, selain rana fisik, adalah penguasaan knologi (*technology literacy*) ternet itu sendiri. Sarana fisik npa pengetahuan sama sekali tak kan berguna.

Selanjutnya, pertanyaan yang engemuka adalah seberapa besar engetahuan masyarakat terhadap knologi internet itu. Untuk enjawab pertanyaan inilah, ALAIRUNG mengadakan jajak endapat (*polling*) mengenai esiapan masyarakat Kota ogyakarta dalam menyambut knologi internet.

Yogyakarta dipilih, selain karena kedekatan geografis, juga karena komposisi demografisnya yang menarik. Biro Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2002 mencatat tak kurang 83.000 mahasiswa perguruan tinggi negeri dan 12.425 mahasiswa perguruan tinggi swasta bermukim di kota yang kerap disebut kota pelajar ini. Selain itu, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi yang direncanakan oleh pemerintah menjadi *cyberprovince* dengan diterapkannya *e-government*.

Polling yang bertajuk "Masyarakat Kota Yogyakarta dan Internet" ini dilaksanakan Juni-September 2004 lalu. Responden dipilih dengan menggunakan metode penarikan sampel wilayah non proporsional dengan tingkat kepercayaan 95 % dan sampling eror penelitian diperkirakan 6,54 %.

Subjek penelitian ini adalah masyarakat pemilik Kartu Tanda Penduduk (KTP) di tiga kecamatan yang terpilih secara acak (*random*) dari 14



Tingkat Pendidikan Responden

kecamatan yang ada di Kota Yogyakarta. Tiga kecamatan tersebut adalah Gondokusuman, Pakualaman, dan Kraton. Tiga kecamatan yang terpilih ini terdiri dari sepuluh kelurahan, yaitu kelurahan Kadipaten, Panembahan, Patehan, Purwokinanti, Gunungketur, Terban, Baciro, Demangan, Kotabaru, dan Klitren. Subjek yang terjaring sebanyak 224 responden terdiri dari 42,4 % laki-laki dan 57,6 % perempuan. Usia responden berkisar antara 20-60 tahun dengan tingkat usia terbesar adalah 25-29 tahun (19,1 %).

Karakteristik tingkat pendidikan dan profesi responden sangat beragam. Hal ini sengaja dilakukan guna mendapatkan gambaran tentang kesiapan masyarakat menyambut teknologi internet secara menyeluruh dari tingkat pendidikan dan profesi apapun. Profesi dengan tingkat persentase tertinggi adalah wiraswasta (sebanyak 53, 4 %), disusul oleh pegawai swasta (13,8 %), pegawai negeri sipil (6,9 %), dan profesi lainnya mencakup pelajar dan mahasiswa, TNI/Polri, pensiunan, dan sebagainya. Sedang tingkat pendidikan responden terdiri dari lulusan atau sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 42,5 %, sarjana (S1) 26,9 %. Sedang sisanya terdiri dari lulusan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Diploma, dan sarjana (S2).

Masyarakat Yogyakarta, terutama pegawai, pelajar, dan mahasiswa, dapat dikatakan sudah mengenal internet. Meski demikian, hanya sedikit yang mengaksesnya secara rutin. Nyatanya, hanya 26,9 % atau 60 orang dari 224 orang responden yang mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Sedangkan 73,1 % lainnya menjawab tidak.

Hal ini terlihat pula dari alokasi waktu yang mereka habiskan untuk mengakses internet yang masih sangat rendah. Rata-rata mereka menghabiskan waktu selama 3-6 jam (36,7 %) per minggunya. Sedangkan yang menjawab kurang dari 3 jam sebanyak 33,3 %. Padahal jika seseorang mengakses 6 jam per minggu dapat dianggap bahwa ia menghabiskan 1 jam per hari untuk mengakses internet. Meski tidak begitu banyak waktu yang dihabiskan, setidaknya setiap hari ia rutin berkoneksi dengan teknologi ini.

Ketika ditanya sudah berapa lama mereka engenal tekonogi ini, rata-rata mengaku telah engenal internet lebih dari empat tahun lalu 8,3 %). Mengenai dari mana mereka engenal teknologi ini, komunitas (keluarga, ganisasi, teman, ataupun lainnya) masih erperan tinggi. 61,7 % responden mengaku engenal teknologi internet dari komunitas ng disebut di atas. Hanya 16,7 % responden ng mengenal internet di kantor atau di kolah tempat ia bekerja atau belajar. Tak ang pula mereka baru mengenal internet cara mendadak karena tuntutan pekerjaan, ngga harus mengambil kursus singkat. Malah a sebagian yang mengaku cuek terhadap ternet karena merasa akan menguasai knologi ini dengan sendirinya. Sepertinya sih banyak masyarakat yang percaya patah "ala bisa karena biasa". Sedangkan % lainnya mengenal internet dari latihan/kursus di lembaga-lembaga ndidikan, dan 10 % dari media baik tak maupun elektronik.

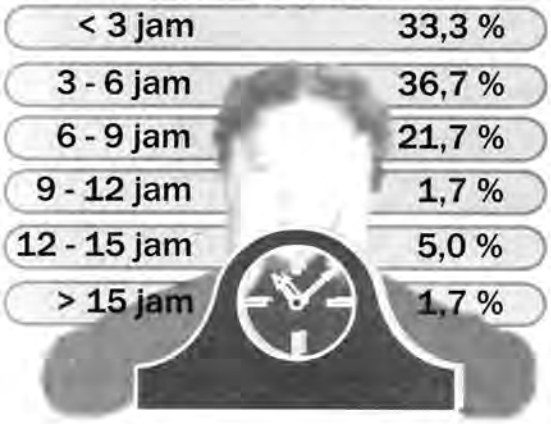
Teknologi internet memang tergolong knologi yang mahal. Bayangkan, untuk engakses internet, seseorang mesti nyediakan seperangkat komputer dan dem, belum lagi membayar biaya ISP *ternet service Provider*–Penyedia Jasa ternet) untuk koneksi. Lalu, bagaimana ngan masyarakat dengan kantong pas-san?

Warnet nampaknya jadi jawaban bagi anyakan masyarakat untuk mengakses rnet dengan murah. 80 % responden sih memilih warnet sebagai pilihan mor satu untuk mengakses internet. lain warnet, yang menjadi tempat rnatif adalah kantor dan sekolah atau mpus yang telah menyediakan fasilitas ngan internet. Hanya 11,7 % responden yang mengakses internet di rumah ndiri.

Pengeluaran untuk mengakses internet beragam. Ternyata tidak semua rogoh kocek. 23,3 % responden ngaku tidak perlu mengeluarkan kocek uk berinternet ria. Mereka ini ngakses internet gratis di kantor atau olah. Sekarang memang sudah nyak akses internet gratis yang rupakan fasilitas kantor atau sekolah, ski biasanya waktu penggunaannya tasi pada jam kantor ataupun pada kuliah atau sekolah. Sedang 36,6 % ponden menghabiskan antara Rp5000-5.000 per minggu untuk

Berapa jam

waktu yang Anda habiskan untuk mengakses Internet dalam satu minggu?



menghubungkan diri ke dunia maya ini.

Selain mahal, teknologi baru ini juga memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Salah satunya adalah karena kebanyakan kata-kata kunci untuk penguasaannya masih berupa bahasa asing. Namun demikian, seringkali responden sudah dapat menguasai suatu aplikasi meski tak mengetahui istilah teknisnya. Hal ini terbukti ketika ditanya mengenai istilah-istilah yang berhubungan dengan teknologi internet. Beberapa di antara istilah yang akrab dengan teknologi internet antara lain *download, LAN, modem, upload, wireless, ISP,* dan *GPRS*. Dari sekian banyak isilah tersebut yang paling banyak dikenal responden adalah *download*. Hampir seluruh responden akrab dengan istilah ini (93,3 %), lalu *modem* (81,7 %) dan *wireless* (58,3 %).

Sedangkan fasilitas teknologi internet yang paling banyak dikuasai responden adalah *e-mail* (94,9 %), *chatting* (81,4 %), dan *browsing* (69,5 %). Sedangkan penguasaan terhadap fasilitas seperti *mailis* (*mailing list*), *televideo conference*, dan *VOIP* (*Voice over Internet Protocol*), persentasenya masih sangat minim.

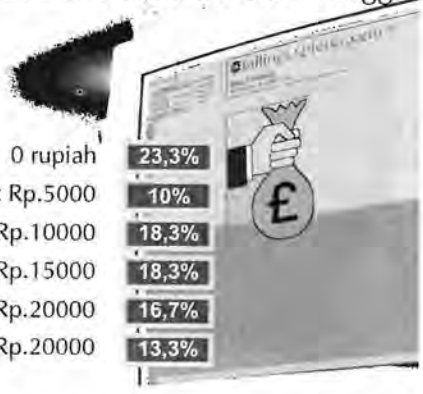
Yang menarik disimak ialah fasilitas yang paling sering digunakan responden ketika mengakses internet. Ketika *e-mail* dan *chatting* menjadi fasilitas yang paling banyak dikuasai, sudah dapat ditebak bahwa yang paling sering digunakan ketika berinternet adalah *e-mail* (93,3 %) dan *chatting* (63,3 %). Sedangkan fasilitas lain yang sering digunakan adalah *browsing* dan *game*. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, fasilitas *VOIP* dan *televideo conference* belum sering digunakan karena penguasaan masyarakat terhadap teknologi ini masih minim.

Kebutuhan masyarakat terhadap internet juga masih rendah. Tak jarang responden mengakses internet karena tuntutan pekerjaan, bukan karena kebutuhan. Seperti pengakuan beberapa responden yang mempunyai pekerjaan yang tak berhubungan dengan internet, mereka tidak pernah menggunakan fasilitas internet karena merasa belum memerlukannya. Mereka tidak merasa terganggu ketika disebut gaptek (gagap teknologi).

Hal menarik lain yang patut disimak adalah tujuan responden mengakses internet. Hiburan menduduki peringkat teratas dengan 78,3 % responden menjawab bahwa mereka memanfaatkan akses internet sebagai sarana hiburan. Sedang 73,3 % mengaku mengakses internet untuk sarana komunikasi, 63,3 % untuk tujuan pendidikan, dan 51,7 % untuk kepentingan pekerjaan. Hal ini menunjukkan prioritas penggunaan internet oleh masyarakat.

Hal menarik lainnya adalah hubungan antara pendapatan bulanan dengan minat untuk mengakses internet. Ternyata tidak ada hubungan

Berapa dana yang Anda habiskan untuk menggunakan Internet dalam satu minggu?



ang signifikan antara penghasilan atau ang bulanan dengan intensitas seseorang engakses internet. Sebagian responden ang mempunyai penghasilan bulanan kecil engaku, kecilnya penghasilan tidak enyurutkan keinginan mereka untuk engenal teknologi informasi khususnya nternet.

Responden yang mempunyai endapatan perbulan Rp500.000-p1.000.000 sebesar 37,3 %, sedangkan ang berpendapatan kurang dari Rp500.000 erjumlah 33,9 %. Bahkan 45 % responden elum bekerja dan tidak mempunyai ekerjaan. Namun demikian, mereka masih tap bisa mengakses internet. Bagi mereka ang yang masih sekolah atau kuliah, akses nternet dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas ekolah atau kampus. Sedangkan yang tidak ekerja alias pengangguran, mengaku masih bisa engakses internet di rumah teman atau saudara.

Dari hasil *polling* ini dapat diketahui bahwa ebagian masyarakat Yogyakarta bukan hanya tak engenal internet, bahkan merasa belum cukup erlu untuk menguasainya. Mereka yang engenalnyapun mengakses internet semata-mata arena tuntutan pekerjaan. Nampaknya, pentingnya nformasi termasuk juga pentingnya internet ebagai sarana akses informasi yang cepat dan erskala global masih belum disadari seluruh asyarakat.

Nampaknya ideal untuk menjadikan DIY ebagai *cyberprovince* masih jauh dari kenyataan. elain karena sarana fisik yang masih tak merata, ga karena tingkat penguasaan masyarakat erhadap teknologi internet yang jadi prasyarat pun asih jauh dari memadai. *Cyberprovince* dan elaksanaan *e-government* mengandaikan sarana isik untuk mengakses internet yang merata di amping penguasaan masyarakat terhadap eknologi internet. Dan ini yang belum kita miliki.

Proses pembelajaran teknologi internet ternyata asih lebih banyak dilakukan secara informal alam komunitas keluarga atau *peer group*. Ke epan, jika penguasaan teknologi internet memang ianggap penting, perlu dirumuskan proses embelajaran yang lebih terprogram, baik oleh emerintah guna menunjang program *yberprovince* dan *e-government*, maupun oleh embaga-lembaga pendidikan formal. Sekolah-ekolah dan kampus mestinya berperan sebagai arda depan dalam proses pengenalan dan embelajaran teknologi ini bagi masyarakat.

Tentu saja, persoalan pemerataan teknologi nternet ini bukan sebuah persoalan yang terisolasi ada dirinya sendiri. Ia berkait dengan banyak hal: ingkat kesejahteraan, tingkat pendidikan, dan

pendapatan masyarakat. Tingkat pendapatan yang lebih tinggi setidaknya akan membantu kendala pembiayaan akses yang memang cukup besar. Sedang tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan program pembelajaran yang efektif akan mengurangi kendala rendahnya tingkat pengetahuan teknologi masyarakat. Yang jelas, ketika peran informasi kian penting dalam persaingan global, akses terhadap informasi menjadi hal yang tak terhindarkan. Dan itu artinya sarana akses yang merata, mudah, murah, disertai penguasaan teknologinya. Jika tidak, dunia yang bersicepat lari akan makin tak terkejar.

Elistiawati

[Catatan Kaki]

[1] Alvin Toffler, "Pembangunan Gelombang Ketiga: Penggandeng Gandhi dengan Satelit" dalam *Prisma* Tahun XIII/No. 1, Januari 1984, hal. 13-22.

[2] Untuk sejarah singkat internet, baca Joanna Buick dan Zoran Jevtic, *Cyberspace for Beginner*, Bandung: Mizan, 1998.

[3] Kedaulatan Rakyat, 15 Desember 2004.

[4] Denise McQuail, *Mass Communication Theory*, London: Sage Publication, 2000.

[5] Untuk paparan mengenai warnet di Yogyakarta, baca Survei Redaksi BALAIRUNG dalam jurnal ini.

METODE JAJAK PENDAPAT :

Responden dipilih menggunakan metode penarikan sampel wilayah non proporsional dengan tingkat kepercayaan 95 % dan sampling eror 6,54 %. Dengan subjek penelitian masyarakat pemilik Kartu Tanda Penduduk (KTP) di 3 kecamatan yang dipilih secara acak dari 14 kecamatan di kota Yogyakarta, yaitu Gondokusuman, Pakualaman, dan Kraton. Terdiri dari sepuluh kelurahan, yaitu, Kadipaten, Panembahan, Patehan, Purwokinanti, Gunungketur, Terban, Baciro, Demangan, Kotabaru, dan Klitren. Jajak pendapat dilaksanakan Juni-September 2004

Hasil Polling

Apakah Anda mengetahui arti dari *DOWNLOAD?*

TAHU	TIDAK TAHU
93,3%	6,7%

Apakah Anda mengetahui arti dari *Modem* ?

TAHU	TIDAK TAHU
81,7%	18,3%

Apakah Anda mengetahui arti dari *GPRS* ?

TAHU	TIDAK TAHU
60%	40%

Apakah Anda mengetahui arti dari *Wireless* ?

TAHU	TIDAK TAHU
58,3%	41,7%

Apakah Anda mengetahui arti dari *LAN* ?

TAHU	TIDAK TAHU
53,3%	46,7%

Apakah Anda mengetahui arti dari *Upload* ?

TAHU	TIDAK TAHU
41,7%	58,3%

Apakah Anda mengetahui arti dari *ISP* ?

TAHU	TIDAK TAHU
30%	70%

Apakah Anda menguasai fasilitas *BROWSING* ?

Menguasai	Tidak menguasai
69,5%	30,5%

Apakah Anda menguasai fasilitas *Mailing List* ?

Menguasai	Tidak menguasai
59,3%	40,7%

Apakah Anda menguasai fasilitas *tele video conference* ?

Menguasai	Tidak menguasai
15,3%	84,7%

Apakah Anda menguasai fasilitas VOIP ?

Menguasai	Tidak menguasai
10,2%	89,8%

Apakah Anda memanfaatkan Internet Untuk PENDIDIKAN ?

Ya	63,3%
Tidak	36,7%

Apakah Anda memanfaatkan Internet Untuk PEKERJAAN ?

Ya	51,7%
Tidak	48,3%

Apakah Anda memanfaatkan Internet Untuk HIBURAN ?

Ya	78,3%
Tidak	21,7%

Apakah Anda memanfaatkan Internet Untuk KOMUNIKASI ?

Ya	73,3%
Tidak	26,7%

Apakah Anda memanfaatkan Internet Untuk KEPERLUAN LAIN ?

Ya	8,3%
Tidak	91,7%

Apakah Anda mengakses internet di Rumah ?

Ya	11,7%
Tidak	88,3%

Apakah Anda mengakses internet di Kantor ?

Ya	28,3%
Tidak	71,7%

Apakah Anda mengakses internet di Warnet ?

Ya	80%
Tidak	20%

Apakah Anda mengakses internet di sekolah / kampus ?

Ya	28,3%
Tidak	71,7%

Apakah Anda mengakses internet di tempat lain ?

Ya	0%
Tidak	100 %

Apakah Anda menggunakan fasilitas *Chatting* pada layanan internet ?

Ya	63,3%
Tidak	98,3%

Apakah Anda menggunakan fasilitas *Game online* pada layanan internet ?

Ya	31,7%
Tidak	68,3%

Apakah Anda menggunakan fasilitas *Browsing* pada layanan internet ?

Ya	61,7%
Tidak	38,3%

Apakah Anda menggunakan fasilitas *VOIP* pada layanan internet ?

Ya	5,0%
Tidak	95,0%

Apakah Anda menggunakan fasilitas *E-mail* pada layanan internet ?

Ya	93,3%
Tidak	6,7%

Apakah Anda menggunakan fasilitas *Televideo conference* pada layanan internet ?

Ya	3,3%
Tidak	96,7%

Tim Insan Wawasan: Karlina | Ryan Sugiarto | Arief Sucianto

Onno W. Purbo

"Saya ingin orang Indonesia bisa *survive* pakai otaknya. Jadi orang Indonesia bisa hidup dari otak bukan dari otot. *Simple* kan?"

Internet

Membutuhkan Masyarakat Baca-Tulis

Dunia teknologi informasi (TI) Indonesia sepertinya tidak bisa dilepaskan dari sosok yang satu ini, Onno Widodo Purbo. Seperti halnya TI sendiri yang sampai saat ini masih saja hanya dimengerti oleh segelintir orang, nama dan sosok Onno agaknya juga masih tak populer di kalangan masyarakat Indonesia. Namun begitu, sepak terjangnya di dunia TI tak bisa dipandang sebelah mata. Ide dan pemikirannya telah memberi sumbangan yang tak sedikit bagi perkembangan TI di tanah air.

Keinginannya untuk membangun Indonesia dari jalur teknologi informasi menjadi hal yang menarik untuk dicermati. Satu cita-citanya adalah agar 200 juta masyarakat Indonesia *melek* TI. Salah satu langkah yang terus dia perjuangkan adalah dengan menggembar-gemborkan internet murah dan dapat diakses oleh banyak orang. Banyak gagasan yang lahir dari Onno untuk mensosialisasikan internet murah, sebut saja dengan konsep RT-RW net, Kos-Kos-an net, maupun dalam skala nasional yang lebih dikenal dengan VoIP Merdeka.

Namun begitu, perjuangan Onno dalam upaya "memintarkan" orang ini ternyata tidak selalu berjalan mulus. Ide-idenya seringkali dianggap keluar dari jalur. Di era di mana pemerintah seharusnya mendorong perkembangan TI di tanah air, namun justru seringkali mengeluarkan berbagai kebijakan yang cenderung menghambat kreativitas para pegiat TI di tanah air.Tulisan dan komentar-komentarnya yang pedas menanggapi berbagai kebijakan pemerintah yang menyangkut berbagai peraturan seputar teknologi informasi di Indonesia seringkali menempatkan dia untuk berpolemik dengan pihak pemerintah. Seperti Voip yang sempat dilarang beberapa saat lalu, Onno pun kemudian mengagas Voip Perjuangan atau Voip Merdeka.

Anjing menggonggong, kafilah tetap berlalu. Agaknya itulah kata-kata yang tepat untuk menggambarkan kegetolan Onno dalam

mperjuangkan TI di tanah air. Semangatnya kan tidak pernah surut. Dengan pesatnya kembangan teknologi informasi saat ini, bagai infrastruktur semakin murah dan mudah eroleh. Kesempatan masyarakat luas untuk ngakses TI pun semakin terbuka lebar. Karena peraturan pemerintah yang seringkali mpersulit pengguna internet di tanah air nggapnya sebagai mengada-ada. Bagaimana k? Dengan adanya teknologi *wireless* misalnya, ergantungan masyarakat pada pemerintah/ om semakin kecil

Tiga arus pemikiran besar yang sering dia ng dalam ribuan tulisannnya di internet, lah dan buku-buku karyanya adalah ndidikan, penguatan arus bawah, dan mberantasan monopoli sumber daya. Itulah g menjadi dasar bagi dirinya untuk tetap uang membangun bangsa ini dari jalur rnatif. Alasan itu pula lah yang membuatnya la" untuk setiap saat berkeliling ke daerah-rah guna mensosialisasikan ide tersebut ke olah-sekolah, memberikan pelatihan kepada u-guru di sana.

Di tengah kesibukan dengan dunia maya yang elutinya itu, Onno menyempatkan diri untuk rbincang santai dengan BALAIRUNG di lamannya. Berikut petikan perbincangan selama engah harian yang penuh gelak tawa.

donesia masih belum lepas dari krisis dan tingkat ta hurufnya masih cukup tinggi. Dengan taraf elek teknologi seperti sekarang, sudah siapkah asyarakat menerima internet?

Sebenarnya masalah buta huruf itu nomor dua. ta huruf masih bisa dididik agar tidak menjadi ta huruf lagi. Masalah pertama sekarang justru nomi. Sanggup *nggak* orang mengeluarkan duit 5000 per bulan untuk internet? Terjangkau *ggak* sama siswa SMA-SMP di daerah? Kalau *nggak*, Rp.1000, sanggup *nggak* tiap bulan? Per bulan, bukan per jam, lho.

Soalnya begini, kalau sanggupnya Rp.5000/ bulan/siswa, setiap sekolah itu akan punya internet di sekolah yang menyala 24 jam. Kalau hitung-hitungan investasi, akan balik modal sekitar dua tahun per sekolah, untuk pembelian komputer pertama.

Kalau sanggupnya hanya Rp.1000, kita bisa memakai teknologi yang lebih rendah lagi, hanya e-mail saja. Tidak menyala selama 24 jam dan tidak menggunakan web. Intinya dengan biaya hanya Rp.1000/bulan/siswa, mereka tetap bisa berkomunikasi, saling bertukar informasi, bertukar pikiran dan sebagainya.

Bagaimana implementasinya di lapangan, apakah semudah itu?

Pada dasarnya di lapangan masalahnya bukan soal duit. Di lapangan itu masalahnya: pertama, tidak ada orang yang mengerti komputer. Kedua, kepala sekolah, guru-guru ribut dengan duitnya. Duit yang masuk kas dari siswa, Rp. 5000 setiap bulan itu bukan untuk mengembalikan modal atau diputar lagi untuk investasi. Bukan untuk pengembangan komputer atau internetnya, tapi malah buat beli motor lah, kesejahteraan guru lah.

Jika begitu keadannya, lantas kapan internet dapat efektif dalam menunjang dunia pendidikan ?

Tergantung pimpinan, bos, mendiknas. Pada hari ini hanya direktur menengah kejuruan atau pendidikan menengah kejuruan yang serius. Dr. Gatot H.P., dia itu serius. Caranya juga *rada* gila, sekolah-sekolah mau disambungkan ke internet. Tapi lebih pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ya, bukan Sekolah Menengah Umum (SMU). Dan di Indonesia saat ini ada sekitar 4000 SMK. Caranya dia (Dr. Gatot–red) kurang ajar. Dia punya duit 1,5 miliar. Pertama, SMK memasukkan

proposal dan kemudian ia kasih duit 20 juta ke sekolah untuk menyambungkan SMK tersebut ke internet. Tapi tahun depan harus dibalikin lagi. Jadi duitnya disuruh muterin, bikin warnet di sekolah. Kemudian duit yang sudah dikembalikan itu diputar lagi ke sekolah yang lain. Selalu seperti ini. Dengan cara seperti itu sekolah terpaksa harus mikirin, ini duit bukan dikasih, jadi harus mikir bisnisnya, bagaimana mengembalikan modalnya.

Saat ini, mungkin sekitar 2000-an lebih SMK *nyambung* ke internet. Pemilu kemarin, TI KPU, di belakangnya adalah guru-guru dan murid-murid SMK. Dan tidak ada yang tahu hal itu. Tapi itu bagian dari proses. Saya kebetulan ada di belakang mereka juga. Saya yang jalan ke sekolah-sekolah mengajarkan kepada mereka, caranya menyambungkan ke internet segala macam. Saya turun, *ngasih* training. Dibayar ya cuma transportasi, tapi nggak apa-apa lah.

Apa sebenarnya yang membuat anda gigih memperjuangkan agar internet dapat diakses seluruh rakyat?

Eksternalnya, saya ingin orang Indonesia bisa *survive* pakai otaknya. Jadi orang Indonesia bisa hidup dari otak bukan dari otot. *Simple* kan? Kebetulan kalau internet, media buat transfer informasinya cepat, jadi lebih gampang. Saya menulis, *ngasih* ilmu, sumbernya kan dari situ (internet–red). Dan nilai tambahnya jauh lebih besar dari pada otot. Narik becak sejam berapa? 1000, 2000... tapi kalau pakai otak sejam bisa 1 juta, 2 jutaan.

Internalnya, nilai seseorang akan ditentukan oleh kemampuannya. Semakin banyak orang merasakan manfaat darinya, maka akan semakin tinggi nilainya. Kebetulan internet memudahkan seseorang dalam menyebarkan ilmunya, dalam memberikan manfaat untuk orang lain.

Dalam berbagai tulisan, Anda punya obsesi untuk membangun bangsa ini dari sektor pendidikan—pendidikan informal khususnya—bagaimana penjelasan anda?

Ya kira-kira begitu yang saya maksud. Membangun bangsa ini dengan jalur alternatif. Intinya sederhana, bagaimana kita memintarkan orang Indonesia. Strateginya, setelah orang Indonesia pintar, mereka percaya bahwa internet merupakan solusi yang murah dan mudah. Dengan demikian mereka akan mencari duit sendiri, mencari barang sendiri, meng-instal sendiri, mengoperasikannya sendiri. Dan sebenarnya sudah banyak mahasiswa yang melakukan ini. Di Malang, mereka pada bikin *beginian* ke rumah-rumah, ke kost-kost-an. Dan itu mulai disebarin ke teman. Ya itu konsekuensi kalau sudah pintar.

Masalahnya sekarang, bagaimana caranya bikin pintar itu? Strateginya sederhana juga. Di Indonesia itu, sebenarnya yang jago mahasiswanya. Dosen *mah* bodoh, *nggak* mengerti yang begituan. Kalau saya, caranya begini; saya ajak mahasiswa untuk nulis buku, *barengan*. Biasanya kan penerbit tidak percaya sama mahasiswa, jadi seringkali kalau nulis *bareng* sama saya. Saya 'menemani' nulis, biasanya masuk (ke penerbit–red). Karena ada namanya Onno 'kan penerbit percaya. Tapi royalti masuk ke mahasiswa semua lho. 2 — 5 juta satu buku.

Saya mengharapkan mahasiswa bisa menyebarkan ilmunya ke masyarakat. Indonesia bodoh kan masalahnya karena *nggak* banyak buku tentang ilmu tadi (tentang TI–red) dalam bahasa Indonesia, sebagian besar dalam bahasa Inggris. Padahal mahasiswa *nggak* kepikiran bahwa ilmu yang dia punya itu dapat bermanfaat untuk orang banyak. Yang saya lakukan cuma ngasih sedikit jalan saja; "kamu sudah punya ilmu, nulis, kasih ke orang lain". Dia dapat duit, orang banyak yang jadi pinter, kan? Sama-sama *win*. Gitu doang sih tekniknya.

Konsep komunitas mandiri yang sering Anda sebut, apakah bermanfaat dalam penyebaran informasi yang menyangkut dunia pendidikan kita?

Yang saya maksud adalah bahwa melakukan investasi bisa dilakukan secara mandiri. Tidak usah tergantung pada Telkom, tapi lebih ke komunitasnya sendiri. Jadi, semuanya atas usaha sendiri. Saya *sih nggak* maksain orang, ini ada kesempatan kalau dia mau pakai kesempatan itu dia bisa maju. Cuma kalau *nggak* mau pakai, ya saya tidak memaksa, *biarin* aja. Saya hanya bisa memberi kesempatan saja. Mendorong-dorong orang.

Lantas bagaimana mensosialisasikan pemikiran Anda itu?

Lebih banyak melalui tulisan, buku, juga *maillinglist* sehingga orang bisa mengisinya. Kalau ada yang bertanya di *mailinglist*, saya jawab. Saya juga ngajakin nulis bareng khususnya tentang dunia internet. Kalau tidak ya paling saya kenalin ke penerbitnya saja. Kemudian juga nulis artikel di majalah-majalah, workshop, seminar.

Sebenarnya saya lebih suka ngasih demo, sih. Demo tentang alat-alat tertentu; cara kerjanya bagaimana, cara nge-set alatnya bagaimana. Kalau seminar itu isinya bohong semua. Pembicara *ngomong* satu jam paling dapat isu *doang*. Kalau mau dapat ilmu ya workshop atau diklat jam 8 pagi sampai jam 5 sore dengan seribu peserta.

Bisa dijelaskan tentang konsep N21 yang pernah Anda arsiteki?

N21 dimulai tahun 1996. Waktu itu bank dunia

...tang, kita dimintai konsepnya. Saya membuat konsepnya–...nsepnya sebenarnya sama dengan yang sedang saya kerjakan ...karang ini–yang karena alat murah orang bisa bikin internet ...ndiri.

Kemudian masuk ke Bappenas (Badan Perencanaan ...mbangunan Nasional–red). Karena banyak orang-orang pintar ...sana, konsepnya diubah dan keluarnya ya semacam hukum hak ...pta, UU hak cipta.dan banyak yang lainnya. Keluarnya kertas ...mua, nggak ada implementasinya. Saya inginnya *nggak* minta duit ...ri bank dunia, kita bisa invest sendiri kok. Saya maunya cuma ...nterin orang saja. Wujud yang diharapkan, sekolah- sekolah ...rus disambungkan ke internet semua. Proses penyambungannya ...wat swadaya masyarakat, bukan duit pemerintah, karena ...nyaRp. 5000/bulan/siswa atau 1000/bulan/siswa. Jadi, swadaya ...syarakat benar-benar bisa menyambungkan sekolah-sekolah di ...lonesia. Selain itu, yang penting di sini adalah proses ...mintarkannya.

Kita perlu *malakin* operator, Telkom dan sebagainnya agar ...asih dana untuk *roadshow* ke kota-kota, untuk memintarkan ...ru-guru sekolah agar menyambungkan internet ke sekolahnya. ...pi itu gampanglah, sponsor 'kan banyak kalau sudah seperti itu. ...rena penjual komputer, Telkom, ISP diuntungkan dengan ...nyaknya sekolah yang tersambung dengan internet. Dan kalau ...mua sekolah tersambung internet, kita akan melihat langsung ...itar 6 atau 7 juta orang Indonesia di internet. Yang terjadi, ...reka akan ngomong ke orangtua, lingkungan, dan mereka akan ...ngerti TI pelan-pelan. Strategi dan prosesnya begitu saja ...enarnya. Dan itu yang saya kerjakan sekarang, cuma lambat ...ena di-*block* dari mana-mana, segala macam jalan ditutup; ...uensi nyolong, ditutup... kita jadi perang. Konsep yang kita tulis ...ang jauh-jauh, mereka bikin konsep yang mendapat hutangan ...i Bank Dunia, beberapa tahun, *visible* semua. Konsep saya itu ...ak *visible* buat bank, soalnya saya nggak minta duit dari bank

... nilai seseorang akan ditentukan oleh kemampuannya. Semakin banyak orang merasakan manfaat darinya, maka akan semakin tinggi nilainya.

...yang membuat Anda keluar dari tim N21?

...lah...ya capek *ati* aja! Tapi, sekarang kan *nggak* ada ...njutannya, sudah masuk kotak. Walaupun begitu, langkah ...g saya lanjutkan itu referensinya N21 semua. Waktu di ...1 saya kan jadi memikirkan bagaimana caranya dan ...rusnya, jadi saya melangkah itu berdasarkan itu ...etulnya.

...l regulasi, bagaimana penerapannya dalam ...teks Indonesia?

...egulasi? Yang ditabrak banyak. ...toh di lajur paling bawah, sambungan ...kan memakai radio dan banyak ...long frekuensi. Itu sudah tabrakan ...ulasi, *tho*? Berantem sama Postel, karena ...eka masih berpikir paradigma lama, bahwa ...rnet itu barang mahal dan hanya dapat ...perasionalkan oleh orang yang ahli dan ...acamnya. Padahal, peralatan sudah murah dan ...wa dengan alat yang murah kita sudah bisa ...nginstal peralatan sendiri, kan? Mereka *nggak* ...r bahwa itu dimungkinkan dan orang memakai ...rnet dengan mudah seperti itu.

...egulasi yang ada, semua diatur supaya hanya

perusahaan besar yang bisa memberi servis kepada masyarakat. Padahal, kondisi alat saat ini, masyarakat sendiri bisa memberi servis kepada masyarakat.

Dari sisi yang atas, sisi ilmu, paradigmanya 'kan kebanyakan orang kuliah untuk mencari ijazah, mencari nilai. Padahal, di internet ijazah *nggak* kepakai. Orang *nggak* melihat ijazah, yang dilihat adalah apakah seseorang jago apa tidak. Dan itu datang dari *reference* atau perbincangan sesama teman. Karena di dunia yang ini (dunia internet–red) kita bermain dari konsensus masyarakat. Di dunia nyata hukum tertulis yang berlaku. Hukum tertulis itu bermain dengan sertifikat, ijazah. Itu bedanya. Dua-duanya *trust*, cuma yang terakhir dengan tertulis dan prosesnya lama (konvensional) dan yang pertama (dunia maya, internet–red) bisa cepat.

Seharusnya regulasi yang seperti apa yang bermanfaat bagi semua kalangan?

Kalau kita melihat hukum itu ada dua aliran. Hukum itu ada kiri dan ada kanan, ada *copy right* dan ada *copy left*, atau hukum tertulis dan hukum tidak tertulis. Hukum tertulis ada undang-undang segala macam, hukum tidak tertulis namanya hukum adat, berdasar kesepakatan. Di internet kita mainnya dihukum tidak tertulis. Jadi hanya antarorang saja, dan itu kuat banget.

... di internet ijazah *nggak* kepakai. Orang *nggak* melihat ijazah, yang dilihat adalah apakah seseorang jago apa tidak.

Tanggapan Anda terhadap efektifitas Komite Regulasi Komunikasi yang dibentuk Direktorat Jenderal Pos dan Telekomunikasi beberapa waktu yang lalu?

Nggak tahu, lambat banget. Negara 'kan suatu struktur dengan paradigma hukum tertulis, jadi segala sesuatu harus ada hukum tertulisnya. Sedangkan internet adalah suatu struktur yang bentuknya tidak tertulis, melainkan konsensus. Di internet, urusan yang begituan (hukum tertulis–red) semuanya sudah jalan, sudah beres. Tapi negara masih bingung. Negara berusaha membuat hukum *cyber*, cuma ya lambat lah. Susah mengejar yang cepat banget geraknya.

Negara berusaha mengatur transaksi perdagangan lewat internet. Filosofinya sederhana: berusaha melindungi kostumer yang melakukan perdagangan melalui internet, melindungi yang melakukan pembelian barang lewat internet. Mereka bisa dilindungi kalau memenuhi syarat-syaratnya–ada syaratnya lho! Kalau registrasi dulu baru dilindungi. Jadi, harus registrasi ke *security*, harus pakai KTP internet.

Sebenarnya, teknologi yang seperti itu memang ada. Kalau teknologi seperti itu yang dipakai, perdagangan aman. Namun, kenyataan di internet sekarang, sebagian besar tidak pakai teknologi itu, karenanya hukum dibuat. Tapi tetap saja tidak bisa melindungi mereka yang melakukan transaksi di internet, soalnya dagangnya secara tolol.Ya kalau diikuti, semuanya aman, bisa dilindungi tapi kenyataannya di lapangan seperti itu, melindunginya bagaimana? Bingung. Akhirnya kita mainnya dengan hukum tidak tertulis. *Anda sendiri menolak untuk masuk dalam*

omite tersebut, ada alasan yang substansial ehingga anda menolak?

Yang substansial ya itu tadi, hukum itu harus rdasarkan suatu asumsi teori. Kalau teori ini penuhi memang aman. Masalahnya, di lapangan ng itu tidak pakai teknologi yang seperti itu lagi. masalah utamanya. Nah ini bagaimana engamankannya? Kalau orang mau melakukan nsaksi harus punya KTP, harus dikasih ndatangan digital, pipa harus di-*entry* segala cam, ya model begitulah kenyataannya.

Jadi yang substansial itu, antara teori dan ktek beda, hukumnya teori prakteknya lain. h, bagaimana mengaturnya? Orang yang bikin kum harus tahu praktek jangan tahunya teori ng. Kalau yang bikin hukum nggak tahu ktek, tahu teori *thok* ya nggak jalan sistemnya. a kan orang lapangan, jadi ya praktek juga.

al alternatif internet murah yang sering Anda tulis, masuk ide tentang VoIP merdeka yang merupakan lanjutan dari VoIP Perjuangan, sebenarnya gaimana ide awalnya dan realisasinya di tataran ktis?

Idenya sederhana sih. Cara berpikirnya begini, adigma yang ada di pemerintah hari ini, DPR ngeluarkan undang-undang terus menjadi an pemerintah untuk menjalankannya. sekutif *nggak* bisa jadi operator kan? Makanya membuat lisensi ke Telkom untuk memberikan vis kepada masyarakat. Jadi, urutannya DPR mberi pengarahan pemerintah, pemerintah mberi lisensi ke Telkom, lalu Telkom memberi is ke masyarakat. *Top down* banget. Undang-dang (UU) yang dipakai, asumsinya bahwa iua peralatan itu mahal, investasi itu mahal ngga tarif perlu diatur supaya investor berminat uk *invest*. Makanya tarif telkom naik terus 'kan? karena peralatannya (dianggap) mahal ngga hanya segelintir orang yang punya hlian untuk mengoperasikannya. Mereka ya g ada di Telkom, di Indosat, seperti itu.

Asumsi itu memang betul untuk teknologi yang a. Tapi saat ini sudah ada teknologi yang lain, erti yang saya coba, harganya Rp.300 - 400 . Itu sudah radio. Antena kalau membuat diri, Rp.100 ribu. Artinya masyarakat umum bisa mbuat sendiri, karena memang barangnya ah dan sekarang untuk mengoperasikan alat-itu memakai grafik *user interface*. Jadi pang banget 'kan? Barang murah dan gampang perasikan, orang biasa pun bisa, akibatnya apa? struktur. Kalau dulu dari DPR, kemudian ke merintah, Telkom, dan terakhir rakyat, sekarang ik. Rakyat *invest* sendiri, dijalankan oleh rakyat, rakyat, oleh rakyat, untuk rakyat. Sekarang disinya begitu. Teknologi sekarang tidak klop dengan UU yang ada. Ya, contoh teknologi VOIP, kalau telepon ke rumah lewat internet tanpa SLJJ. Terus ke internet *nggak* pakai Telkom sama sekali, pakai radio, *wireless*.

Apakah itu tidak bertentangan dengan Keputusan Mentri (KM) No 23 tahun 2002 tentang Internet Teleponi untuk Keperluan Publik (ITKP)?

Ya bertentangan lah. Intinya begini, SK atau Kepmen itu mengacu ke Peraturan Pemerintah (PP). Peraturan Pemerintah itu mengacunya ke undang-undang, sementara itu, baik PP maupun UU asumsinya sama: peralatannya mahal dan hanya segelintir orang yang bisa mengoperasikan. Jadi yang bisa minta lisensi hanya perusahaan kan? *Nggak* mungkin orang biasa seperti Onno ini dapat lisensi. Dan lagi, lisensi polanya begini: "oke, kamu operator saya kasih lisensi untuk memberikan servis kepada masyarakat". Lha, kalau Onno itu *invest* sendiri, *ngoperasiin* sendiri, untuk sendiri, minta lisensi kemana, coba?

Jadi, memang paradigmanya sudah beda banget.Yang satu sangat *top down* dan yang satu *grass root*, arus bawah. Karenanya SK-nya ketabrak semua *dah*.

Sempat mendapat teguran?

Nggak bisa negur dia, karena yang saya kerjakan tidak ada di peraturan. Peraturannya kan mengatur, kalau tadi asumsinya alat mahal sehingga hanya segelintir orang yang bisa mengoperasionalkan, dan untuk masyarakat. Sementara yang saya kerjakan, saya *nggak ngasih* servis kepada masyarakat. Servis pada diri sendiri, invest untuk diri sendiri; jadi nggak bisa diatur oleh dia (KM No 23 Tahun 2002 tentang ITKP–red). Peraturannya 'kan, "kalau kamu ngasih servis kepada masyarakat, saya atur. Kalau kamu nggak ngasih servis nggak bisa saya atur", gitu kan? Jadi, pemerintah ngasih lisensi kalau kamu ngasih servis ke masyarakat. Karena harus bisa menjamin bahwa realibilitasnya 99,99 %, harus menjamin *bandwith*-nya sekalian itu operator pada masyarakat. Lha, ini untuk diri sendiri, suka-suka saya kan? *Nggak* bisa diatur.

Pemerintah, Dirjen Postel misalnya, kalau sedang seminar dan ada saya disitu, dia *nggak* berani duduk bareng. Ini sudah kejadian 3 kali. Saya *nggak* nyerang dia (pemerintah–red). Yang kita kerjakan saat ini, kita punya sekian user dan sekian *wireless note* di internet, dikerjakan secara illegal. Dia langsung *nggak* bisa ngomong, dan itu di forum internasional.

Saya ngomong terus terang, ini ilegal dan teman-teman saya alatnya di-*sweepping* pemerintah, diambil pemerintah, karena tidak minta izin pengoperasian radio. Diambil barangnya sama

pemerintah. Dan ngomong terus terang di forum internasional, *nggak* ada yang bisa ngomong. Dari rekomendasi internasional, dan akhirnya ya udah ternyata bisa menggerakkan masyarakat seperti ini. Di Indonesia kenapa *nggak* kita bocorin aja frekuensinya. Malah mendukung kita-kita yang illegal.

Pemikiran apa yang Anda usung ketika Anda diundang untuk menghadiri WSIS (World Summit on Information Society), Konferensi Tingkat Tingi di Jenewa, Swis.?

Di WSIS Desember lalu, *nggak* beda jauh dari poin-poin tadi cuma efeknya lebih gila lagi. Saya ngomongnya sederhana saja: ngasih ilmu ke orang, nulis buku, ngasih workshop. Akibatnya banyak orang yang jadi pinter dan bisa bikin internet sendiri kan? Cuma begitu saja, poinnya sederhana. Tapi akibatnya dari WSIS itu, menteri-menteri mengundang saya agar datang ke negaranya; Rwanda, Mozambiek, Brazil. Menteri-menteri negara berkembang itu banyak yang ngundang. Dan rata-rata *pengin* ngundangnya setahun.

Hasil dari konferensi tersebut, apakah ada kesepakatan negara-negara berkembang tentang aturan untuk internet?

Intinya, mereka jadi terbuka bahwa untuk internet alternatifnya itu banyak. Misalnya seperti apa yang kita tunjukkan dan lakukan di Indonesia, bahwa ternyata dengan cara minterin orang Indonesia kita bisa bikin internet sendiri.

Soalnya, selama ini rata-rata Telkom yang *ngasih* servis internet. Mereka *nggak* pernah kepikiran bahwa rakyat itu bisa bikin internet sendiri, dan kita cuma menunjukkan kepada dunia bahwa hal itu bisa dilakukan. Di dunia ini Indonesia itu yang paling besar yang bisa seperti itu. *Nggak* ada negara lain yang kayak Indonesia.

Jadi kita tuh seperti contoh bagi dunia, bahwa internet yang dibuat oleh masyarakat itu bisa besar. Di seluruh dunia nggak ada yang sebesar Indonesia–besar dalam artian pangsa pasar. Internet di Indonesia yang 'membesarkan'siapa? Masyarakat, sekolah. Bukan Telkom.

Seharusnya pemerintah bertindak seperti apa?

E-Government. Tapi polanya bukan memberi servis kepada masyarakat. Penginnya memberi informasi pada masyarakat tapi informasinya tidak ke masyarakat, soalnya masyarakat *nggak* pakai web, kalau pun nge-web mereka *nggak* nge-web ke pemerintah. *Nggak* ada yang menarik kan di web pemerintah?

Kalau pemerintahnya mau dan konsekuen, nggak usah bikin web *lah*. Bikin email saja untuk semua pemerintah dan anggota DPR/MPR. Email saja. Tapi mereka harus mau merespons email ke masyarakat, dijamin semua pada mau ngemail. Misal, jalan di depan rumah saya becek, kirim email besoknya datang truk-truk perbaikan jalan. Semua akan *ngemail* kalau begitu.

Yang orang butuhkan bukan informasi dari pemerintah. "Saya ingin hidup saya lebih enak", cuma itu saja *kan*? Kirim email ke pemerintah, DPR/MPR merespons pakai email juga. Pasti respons-nya bagus. Jadi bukan web. Web *mah* bohong..

Sejauh ini, peran pemerintah dalam penyebaran teknologi informasi di Indonesia seperti apa?

Pemerintah itu tuli, *nggak* mau mendengarkan rakyat, tidak mau berinteraksi dengan rakyat dan *nggak* mau menjawab rakyat secara langsung. Jadi dia (pemerintah–red) bikin peraturan berdasarkan asumsi-asumsi mereka sendiri terus di kasih ke rakyat, tapi *nggak* mau mendengarkan rakyat ngomongnya apa, kenyataan dilapangan bagaimana. Dia mendengar dari para ahli, padahal ahli semua kan teori, nggak ada yang jalan.

Pada *ngebayangin nggak* kalau kita sebagai rakyat disini dengan menteri pakai email dan dia jawab email kita? Dia jawab langsung? Jadi masalahnya itu: interaksi dua arah dengan rakyat. Cuma itu saja, *sih*.

Peran pemerintah dalam hal ini seperti apa?

Peran pemerintah hanya sebagai fasilitator saja. Pemerintah *nggak* punya duit kan? Jadi kalau ada orang pintar difasilitasi supaya minterin orang banyak, jangan dihalang-halangi, gitu aja. Selain itu, pemerintah juga jangan jadi *player*– soalnya pemerintah seringnya ingin jadi *player*, karena kalau jadi *player* duitnya gede. Misalnya begini, di Gunung Kidul harus di IT-kan, mari bikin proyek meng-ITkan Gunung Kidul supaya mau jadi *project officer*-nya. Turunlah duit; sekian persen masuk ke menterinya, sekian persen ke dirjen, sampai ke Gunung Kidul *nggak* ada. Habis.

Kita cukup mampu memanfaatkan internet jika dibandingkan dengan negara tetangga?

Yang pasti yang pakai internet dengan baik dan benar merasakan manfaatnya. Kalo yang pakai buat *chatting* ya *chatting* doang yang didapet. Kalau saya hidup di internet, 24 jam di internet, kerja saya dari internet semua, dan orang yang kayak saya tidak sedikit.Termasuk guru-guru SMK itu tadi.

Cuma kalau jumlah orang yang ada di internet Indonesia itu mungkin urutan ke-3 di dunia. Kita cuma kalah sama Amerika dan Cina, mungkin sama London. Cina hampir 30 juta orang, malaysia 20 juta. Indonesia dengan jumlah penduduk lebih

200 juta, saat ini yang mengakses internet 10 jutaan, kalo kita meningkatkan lagi sampai 20 juta kita nggak beda jauh sama Jepang kalah. Tapi kita harus benar-benar kerja keras agar sekolah-sekolah masuk ke internet semua. Kalau berhasil, pasti di Asia Tenggara kita nomor satu.

Kalau di hubungkan dengan desa, melihat infrastruktur yang masih sangat minim, apakah internet akan bisa masuk kesana?

Nggak bisa. Di kampung, budaya mereka bukan budaya tulis, budayanya ngomong. Jadi sebenarnnya kalau untuk di kampung bukan internet, tapi yang pakai suara. Contoh yang paling sederhana adalah radio, bikin radio komunitas di kampung. Biayanya tidak mahal-mahal amat dan teknologinya mudah.

Apa yang Anda maksud dengan arus bawah, apa secara intelektual atau yang seperti masyarakat biasa yang hidup didesa yang Anda maksud?

Ya yang kayak anak-anak SMP, SMA itu. Kalau yang pendidikannya belum tinggi metodenya bukan pakai internet, karena internet harus masyarakat baca tulis. Kalau budayanya masih nomong ya cocoknya pakai radio.

Secara de facto berarti masyarakat masih menjadi objek bagi pemerintah?

Begini kalau kita memakai radio komunitas: misalnya satu RW punya radio pemancar sendiri, penyiarnya juga dari mereka sendiri, yang merancang acara juga mereka sendiri. Artinya dari situ kan mereka sedikitnya sudah bisa berpikir bahwa selama ini semua stasiun TV di Jakarta 'kan? Jakarta menguasai Indonesia kan? Kalau seperti ini apa yang terjadi? Rakyat itu jadi produsen sendiri, bikin acara sendiri. Dengan ini rakyat dilatih buat ngomong. Selama ini rakyat dilatih hanya untuk mendengarkan saja. Jadi konsumen doang. Tapi kalau di radio komunitas, ini sebaliknya.

Bagaimana pula dengan terapan VoIP Merdeka yang Anda kampanyekan untuk tetap memperjuangkan internet secara murah sehinngga dapat diakses oleh rakyat banyak?

VoIP Merdeka *sih* jalannya perorangan, tapi yang banyak memakai akhirnya perusahaan. Bahkan sekarang banyak dipakai untuk komunikasi antarperusahaan, misalnya antara perusahaan pusat dengan perusahaan cabang. Ya yang seperti itulah. Ya meskipun kualitasnya sedikit di bawah Telkom. Tapi untuk yang antarkantor ini masih lumayan bagus kok.Tapi konsekuensinya cukup berbahaya. Pendapatan Telkom yang besar kan dari pengguna antarperusahaan seperti ini karena digunakan sebagai telpon bisnis, bukan sebagai telpon rumah.

Anda yakin dengan internet murah, pembangunan bangsa sebagaimana yang Anda inginkan akan berhasil?

Cara melihatnya begini. Kalau dari sisi ekonomi, kan ada beberapa aliran perputaran uang. Perputaran uang semakin cepat kalau perputaran barangnya cepat. Perputaran barang akan cepat kalau perputaran informasi juga cepat. Kuncinya itu sebenarnya. Nah, dengan adanya internet, perputaran dan pertukaran informasi akan menjadi lebih cepat. Itu biasanya bisa terjadi tiga kali lipat. Dan kalau perputaran informasi naik tiga kali lipat, ya perputaran uangnya juga akan naik tiga kali lipat. []

... kita harus benar-benar kerja keras agar sekolah-sekolah masuk ke internet semua. Kalau berhasil, pasti di Asia Tenggara kita nomor satu.

Guru dari Dunia Maya

Ketertarikan Onno untuk terjun ke dunia teknologi elektronika bermula sejak ia berada di bangku Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. Saat berada di bangku kelas tiga, ia diwajibkan untuk membuat prakarya elektronika, yakni membuat semacam perangkat elektronik. "Waktu itu lagi maraknya *handy talky*, Gue *pengin banget*, tapi *nggak* punya duit," tuturnya. Pantang menyerah, dengan segala keterbatasan dana, Onno kemudian membeli buku panduan membuat pemancar. Meski tidak berhasil, semangatnya tak berkurang. Dari buku tersebut ia kemudian tahu bahwa mereka yang suka membuat pemancar sendiri biasa mangkal di SW (*short wave*– gelombang pendek– *Red.*) frekuensi 3,5 MHz (80 *meter band*). Sejak itu Onno mulai rajin mengikuti obrolan dan diskusi di radio, hingga akhirnya ia tahu cara membuat radio dan pemancar sendiri.

Minat Onno pada elektronika semakin menjadi. Dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang diperoleh dari seorang teman, Onno mencoba untuk merakit pemancar sendiri. Dengan pemancar sederhana ini pula ia kemudian ikut mengudara di 80 MB *(meter band)* dan mulai berinteraksi dengan para pegiat radio amatir, sekaligus berdiskusi dan belajar seluk-beluk elektronika kepada senior-seniornya. Dia juga mulai aktif di Organisasi Radio Amatir Republik Indonesia (ORARI), yang disebutnya sebagai tempat berkumpul orang-orang yang tidak punya duit. Meski diakuinya, justru keterbatasan dana inilah yang membuat kreativitasnya semakin berkembang.

Terilhami oleh ayahnya yang pernah menjadi pilot AU (Angkatan Udara), di bangku kelas 3 SMA Onno justru berkeinginan untuk mengambil jurusan penerbangan. Namun, sang Ayah, Hasan Poerbo, yang tahu betul bakat anaknya menyarankannya untuk masuk ke elektronika. Dan ia pun menuruti nasehat tersebut.

Ternyata benar. Setelah di Elektronika bakat *otak-atik* Onno kian terasah. Sewaktu menjadi mahasiswa di Institut Teknologi Bandung (ITB), Onno bersama beberapa

emannya membeli 10 perangkat komputer dengan ara patungan. Komputer-komputer tersebut emudian direntalkan di lingkungan Fak.Teknik TB dengan harga sewa Rp.500 per jam. Berbagai engalaman itu membuat Onno kian akrab dengan unia elektronik.

Ketika internet mulai diperkenalkan di tanah air, pun langsung 'jatuh cinta' pada mesin canggih ersebut. Di era ketika internet masih merupakan arang langka, ia mengaku terkagum-kagum elihat orang bisa berkomunikasi melalui *key-oard*. Hal ini pulalah yang membuatnya semakin ertarik pada teknologi internet. Di ITB–almamater ekaligus tempatnya bekerja kemudian–ia tercatat ntara lain sebagai pendiri *Computer Network esearch Group (CNRG)* dan *Knowledge Manage-ent Research Group (KMRG)*. Ia juga berhasil embuat jaringan komputer dengan enggunakan radio paket, serta berhasil enyambungkan puluhan institusi & laboratorium engan jaringan internet.

Kekreatifan Onno ini sering membuat jengah ura seniornya–yang sering menganggap internet ukan bidangnya. Bila dirunut, pendidikan formal nno memang tidak berhubungan langsung engan internet. Ia menyelesaikan SI pada Jurusan eknik Elektronika, *Fiber Optik* untuk S2-nya, dan *ntegrated Circuit* (IC) untuk program S3. "Tidak da beasiswa untuk bidang internet & jaringan omputer. Beasiswa sekolah S2 & S3 yang ada ukan untuk itu, *yah* disesuaikan dengan easiswalah." Ujar mahasiswa teknik elektronika ng menyandang gelar lulusan terbaik untuk rogram sarjananya ini sambil terbahak.

Namun begitu, Onno percaya bahwa endidikan informallah yang lebih banyak erperan dalam pengembangan pengetahuan seorang. Menurutnya, pendidikan informal emungkinkan seseorang untuk belajar dan endalami hal-hal yang memang benar-benar disukai. Dan ia telah membuktikannya. Ia belajar internet justru lewat proses diskusi dan interaksi bersama teman-temannya. Hasilnya, di kemudian hari, orang-orang menyebutnya sebagai "pakar internet". Julukan yang menunjukkan bahwa kepiawaiannya akan internet memang sudah diakui. Meski, tak jarang ia juga mendapat kritik. Namun, ia mengaku tidak terganggu dengan kritik-kritik yang ditujukan padanya. "Onno *sih* jalan terus. Duit-duit *gue* sendiri, kenapa *elo* protes?" ucapnya.

Kepercayaan pada peran besar pendidikan informal ini pulalah yang agaknya menjadi salah satu alasan Onno pensiun sebagai dosen ITB, tempatnya mengajar selama hampir 12 tahun. Tidak hanya itu, ia juga memutuskan untuk pensiun muda sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan memilih untuk menjadi "orang bebas" yang tidak terikat institusi formal. Dengan diasisteni istrinya, Nurlina, ia sibuk menjadi pembicara pada berbagai seminar maupun *workshop* di dalam dan luar negeri. Disamping itu, ia juga aktif menyebarkan ide-idenya seputar dunia internet melalui tulisan.

Lewat tulisan-tulisan yang disebarkan dalam situs-situs internet, ia mencoba berbagi ilmu dan pengalaman tentang teknologi informasi. Kumpulan tulisan yang terdapat di situs *http://www.bogor.net/idkf*, misalnya, bisa di*download* secara cuma-cuma. Artikel-artikelnya juga tersebar luas di berbagai majalah, khususnya yang berkaitan dengan TI. Belakangan, Onno juga mulai menyebarkan pemikiran-pemikirannya lewat buku. Terhitung sudah lebih dari sepuluh buku yang ditulisnya telah diterbitkan. *Independent IT Writer*, demikian ia menyebut dirinya. Keputusan itu menurutnya dilatari pertimbangan yang sangat jelas. "Dari satu buku kita bisa *minterin* banyak orang. Berbeda jika saya menjadi dosen di ruang kelas, paling hanya 50 mahasiswa yang dapat

informasi," ujar lelaki penggemar nasi uduk ini dengan tegas.

Sebagai seorang penulis, ia dapat memberikan ilmu tanpa dibatasi oleh dimensi-dimensi institusi dan birokrasi. Kapan saja dan siapa saja dapat menjadi murid dan berinteraksi. Turut memfasilitasi terbentuknya *knowledge based society*, demikian kata Onno. Selain itu, dengan semakin banyaknya masyarakat yang menerima ilmu yang disebarkan, berarti semakin banyak ia bisa memberi manfaat bagi orang lain. Ini selaras dengan prinsip hidup Onno. Ia percaya bahwa nilai seseorang tergantung dari seberapa besar ia bisa memberi manfaat bagi orang lain.

Dibalik kesuksesan Onno, tentu saja ada orang-orang yang berpengaruh dalam pengembangan langkah dan pemikirannya. Adalah Hasan W.Poerbo, ayahnya, yang diakuinya sangat berperan dalam pembentukan karakternya. Prof. Iskandar Alisjahbana, salah seorang tetangga yang darinya ia banyak belajar, serta Prof. Samaun Samadikun, dosen pembimbing untuk tugas akhirnya. Selain itu, ia juga merasa mendapat dukungan dari masyarakat maya berupa *email-email* yang masuk dalam *mailing list* yang mereka ikuti. Berbekal keyakinan dan dukungan dari rekan-rekannya inilah yang membuat Onno tetap *keukeuh* dengan perjuangannya.

Belakangan, Onno dengan penuh semangat turut mengajari ribuan siswa dan guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam proses penghitungan data tabulasi pemilu. Onno sempat sedikit emosional ketika banyak pihak mengkritik hasil dan cara kerja murid-muridnya. "Mereka *udah* capek kerja, capek berjuang, *lha kok* malah dimaki partai," ujar Onno terlihat emosi.

Di tengah berbagai kesibukannya, ayah lima anak ini selalu mencoba menyisihkan waktunya untuk keluarga. Di hari Minggu, misalnya, jika kebetulan tidak ke luar negeri, ia memilih menghabiskan waktu bersama anak-anaknya. Menemani mereka main *game* atau bermain sepeda. Mengenai pendidikan anak-anaknya, Onno mengaku menekankan pola belajar sambil bermain.

Mengamati kiprah Onno di dunia TI, memang sudah sewajarnya bila ia kerap diganjar berbagai penghargaan, baik dari dalam maupun luar negeri. Sebut saja *Golden Award for Indonesian Telematika Figure* dari Kamar Dagang Indonesia (2000), *ASEAN Outstanding Engineering Achievement Award* dari *ASEAN Federation of Engineering Organization* (AFEO/1997), atau yang paling akhir, *Sabbatical Award* dari *International Development Research Center (IDRC)* di Kanada, dan masih banyak lagi. Penghargaan-penghargaan tersebut semakin meneguhkan bahwa kepakaran Onno di bidang TI memang sudah diakui.[]

biographia

Onno W. Purbo

Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 17 Agustus 1962

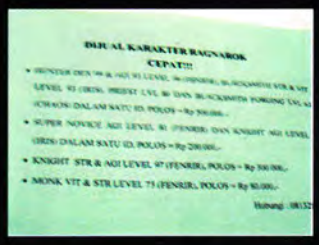
Pendidikan

1989-1993	University of Waterloo, Waterloo, Ontario, KANADA
1987-1989	McMaster University, Hamilton, Ontario, KANADA
1981-1987	Institut Tekhnologi Bandung (ITB), Bandung, Indonesia

Onno W. Purbo, Lulusan terbaik teknik elektro ITB 1987. Gelar Master bidang *semiconductor laser & fibre optic* dari McMaster University, Canada 1989. Gelar Ph.D bidang *Silicon Devices & Integrated Circuit* dari University of Waterloo, Canada 1993. Sejak tahun 1981 aktif sebagai amatir radio dengan nama panggilan YC1DAV. Telah mempublikasi sembilan buah *paper* dalam *referred* jurnal ilmiah internasional. Tidak kurang dari 19 *paper* dalam konferensi internasional. Total publikasi tidak kurang dari 120 *paper* tingkat nasional maupun internasional. Tahun 1992, masuk dalam buku "American men and women of science". Tahun 1996, memperoleh penghargaan "Adhicipta Rekayasa" dari Persatuan Insinyur Indonesia (PII). 1997, memperoleh penghargaan "ASEAN Outstanding Engineering Achievement Award" from ASEAN Federation of Engineering Organization (AFEO). Saat ini aktif mengembangkan dan mengimplementasikan teknologi *packet radio* khususnya untuk jaringan komputer TCP/IP dan terlibat aktif dalam ratusan *maillinglist*.

Dibalik riuhnya *GAME CENTER* Jogja

Teks : Abraham Mudito
Foto : Hera Ariani



Ragnarok : Permainan komputer yang dimainkan dengan menggunakan sebuah *Personal Computer* dan jaringan internet, saat ini sangat digemari para *gamer* atau pecandu permainan komputer jaringan . Permainan diciptakan berdasarkan sebuah mitologi dari Norwegia. Dalam bahasa asalnya bermakna sebagai pertempuran hebat yang terakhir antara dewa-dewa kuno yang dipimpin oleh Odin dan si setan pimpinan Loki, dimana dewa-dewa kuno ini akhirnya akan lenyap dan kedamaian akan lahir. Dalam mitologi Jerman dikenal sebagai *Götterdämmerung* atau Senja para Dewa. Salah satu game yang akan membawa pemainnya menuju alam maya yang menghipnotis kesadarannya sampai permainan itu selesai.

Pemandangan yang sudah umum di sebuah *game center* kota Jogja, yang sebagian besar pengunjung tetapnya adalah remaja dan mahasiswa. Wajah-wajah yang berkeliaran di depan monitor 17 inchi sebagian besar berumur tidak lebih dari 25 tahun. Seperti tidak peduli dengan apa yang terjadi disekitarnya, masing-masing pemain menaruh perhatian penuh atas karakter yang berlompatan, mengejar, atau saling membunuh di dalam layar monitor. Ketika mata sudah terpaku di depan monitor, tidak ada yang bisa mengganggunya, bahkan si pemain bisa lupa makan, minum, dan lupa waktu. Privasi tidak dibutuhkan di game center karena semua pemain hanya peduli dengan apa yang ada di depannya. Ketika seorang gamer sudah *log in*, butuh waktu berjam-jam bahkan ada yang berhari-hari untuk *log out*.

Peringatan bukan sekedar peringatan, karena ketika sudah berada di depan monitor, seorang akan lupa bahwa ia masih hidup di dunia nyata. Bahkan untuk bermain, seseorang masih membutuhkan tanggung jawab atas hidupnya.

Game over. Seorang *game junkie* tertidur pulas di salah satu sudut *game center*, setelah menyelesaikan petualangannya menyusuri dunia digital seharian. Beristirahat sejenak untuk kemudian menyentuh *keyboard* dan menggeser *mouse* lagi dalam petualangan semu yang lain

Sebuah *game center* bagi seorang *gamer* bukan lagi hanya menjadi tempat untuk bermain. Makan, minum, tidur, dan bermain menjadi ritual yang terus berputar dari hari ke hari. *Game Center* kadang-kadang menjadi rumah kedua bagi pecandu *game*. Pergantian hari menjadi tak berarti asalkan petualangannya di level selanjutnya. konstelasi dunia semu yang bergerak di depan matanya, terus memberikan orgasme di otak. []

Apa kata mereka tentang Cyberspace ?

Teknologi Informasi untuk UKM

Teknologi informasi (TI) memang sangat membantu dalam kegiatan perusahaan, namun tidak dapat dimungkiri bahwa biaya yang dibutuhkan untuk hal yang satu ini masih sangat mahal. Akibatnya, wajar jika hanya perusahaan-perusahaan besar yang mampu memilikinya. Dengan merangkul Usaha Kecil dan Menengah (UKM), sebagai salah satu *software company* di Indonesia, Oracle ingin mematahkan anggapan bahwa teknologi informasi tak terjangkau oleh perusahaan kecil dan menengah. Gunawan Loekito, direktur pemasaran Oracle, menuturkan bahwa program ini dikemas per paket dengan fasilitas yang sudah cukup lengkap bagi kebutuhan UKM dan dengan biaya yang terjangkau pula. Dalam pelaksanaannya, Oracle mengajak kerjasama ISP (*Internet Service Provider*—Penyedia Jasa Internet) lokal yang telah banyak bermunculan di Indonesia.

Melalui kegiatan ini, Oracle juga ingin mengenalkan bahwa manfaat TI bukan sekadar mampu membantu pengarsipan, namun mampu memberi kemudahan dalam berbagai proses di perusahaan dengan *integrated system*. "Banyak UKM di Indonesia yang memiliki produk bagus, penjualan oke tetapi mengalami kesulitan karena tidak bisa membuat proposal, mengumpulkan data dan angka yang umumnya dilakukan oleh teknologi informasi, akibatnya mereka kesulitan menembus pasar ekspor," begitu penjelasan *businessman* yang tulian-tulisannya kerap mewarnai berbagai media massa ekonomi ini.

Kegiatan yang dirintis mulai tahun 2003 ini selain diharapkan dapat mendukung usaha pemerintah dalam mengembangkan dan memajukan UKM, juga agar ISP lokal yang mulai tumbuh di Indonesia dapat menjadi tuan rumah di negeri sendiri dan menguasai pasar tanah air.

Titi. H.

Diperlukan *Cyber Law* di Indonesia

Bersahaja. Itu kesan pertama yang terlintas ketika melihat sosok Drs. Herwidayatmo, MBA, yang waktu itu masih menjabat kepala Badan Pengawas Pasar Modal (Bapepam). Ditemui seusai sebuah rapat di UGM, beliau menyambut hangat dengan senyum dan kemudian berbagi cerita tentang sejauh mana penerapan teknologi *cyber* di Bapepam. Dia menyatakan bahwa untuk saat ini teknologi *cyber* masih dipakai untuk kalangan terbatas di Bapepam. Hal ini disebabkan belum adanya *Cyber Law* yang berfungsi untuk melindungi aktivitas di dunia maya ini.

"Tetapi Bapepam sendiri sekarang sedang menjajaki kemungkinan kerjasama dengan Malaysia dan Singapura. Bukan tidak mungkin untuk ke depan, BEJ (Bursa Efek Jakarta—*Red.*) berada di Malaysia atau sebaliknya," tuturnya. Hanya saja menurut ayah dua putra ini, rencana tersebut terbentur hukum di Indonesia yang berbasis *Civil Law*. "Sekali lagi, Bapepam masih menunggu adanya *Cyber Law* di Indonesia," tegasnya.

Tentang masih sedikitnya pelaku bisnis di Pasar Modal, alumnus Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi UGM ini mengakui bahwa hanya ada sedikit orang yang terjun ke bisnis pasar modal. "Padahal Bapepam memberi kesempatan yang sama kepada seluruh lapisan masyarakat. Hanya saja sepertinya, masyarakat Indonesia masih terbenam dalam kultur untuk mencari keuntungan dengan aman dan mudah," sesalnya. Agaknya *mindset* ini yang menyebabkan masyarakat Indonesia lebih memilih menabung, misalnya, ketimbang berinvestasi.

Bermain dalam pasar modal harus berani berspekulasi dan mengambil risiko karena tidak ada jaminan modal kembali. Dan tentu akan ada pelaku-pelaku yang tereliminasi. Hanya saja itu masalah *survival*. "Saya secara pribadi mengharapkan agar masyarakat indonesia lebih kreatif dalam melihat peluang serta menyadari bahwa investasi itu penting. Karena *high risk* biasanya diikuti dengan *high profit*," tutur bapak yang memulai karirnya di Bapepam sebagai pegawai honorer dan sekarang menjadi direktur eksekutif Bank Dunia ini.

BRI dan Pemberdayaan Usaha Mikro

Krisis ekonomi Indonesia yang dipicu oleh krisis moneter 1997 dinilai telah meluluhlantakkan pilar-pilar perekonomian Indonesia. Krisis telah mengakibatkan runtuhnya berbagai sektor yang menjadi fundamen kegiatan perekonomian, utamanya sektor negara dan swasta. Dua sektor itu mengalami krisis karena menanggung beban utang yang sangat tinggi. Selain itu, sektor swasta juga sangat tergantung pada teknologi serta bahan baku dari luar negeri yang ketersediannya sangat tergantung pada nilai tukar mata uang. Akibatnya, semenjak krisis mendera, banyak industri maupun perusahaan besar yang harus gulung tikar.

Satu hal yang patut dicatat, di tengah terpuruknya industri maupun perusahaan besar karena krisis, ternyata perekonomian rakyat yang ditopang oleh usaha kecil dan menengah (UKM) masih mampu terus bertahan. Banyak hal yang bisa dianalisis, dari perjuangan UKM untuk tumbuh dan berkembang, hingga keberhasilan mereka untuk terhindar dari krisis. Dengan daya lenturnya yang kuat terhadap krisis, UKM mampu menjadi katup pengaman dengan menyediakan lapangan kerja, memproduksi *output*, dan menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat luas. Pengakuan terhadap daya tahan UKM tersebut tidaklah berlebihan.

Menurut data yang dikumpulkan Kementrian Koperasi dan UKM saat melakukan survei terhadap 225 ribu unit UKM di seluruh Indonesia, hanya empat persen saja yang terpaksa menghentikan usahanya karena krisis. Satu persen UKM bahkan mampu mengembangkan usahanya, 64 persen bisa mempertahankan omzetnya, sedang 31 persen lainnya mengaku mengalami penurunan angka penjualan.[1]

Di dunia internasional, peranan usaha kecil dan menengah (*small and medium enterprises*) juga telah diakui. Misalnya, dalam *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC) yang beranggotakan negara-negara maju maupun berkembang di kawasan Asia dan Pasifik. Pengakuan tersebut didasarkan pada perkembangan dan juga peranan UKM di berbagai negara. Baik di negara-negara Asia Timur, seperti Cina dan Taiwan, maupun kebangkitan UKM di negara maju yang dipelopori Italia dan Amerika Serikat.

Bank Rakyat Indonesia
Mengutamakan Kepuasan Nasabah

abraham mudito / bal

Ada beberapa penjelasan mengenai kebangkitan UKM baik di Indonesia maupun dunia.[2] *Pertama*, industri skala kecil ternyata dapat mendukung industri skala besar yang melakukan kebijakan *outsourcing*. Dalam penjualannya, produk industri-industri besar dipasarkan oleh usaha-usaha kecil, bahkan juga oleh sektor-sektor informal. Misalnya hasil industri makanan dan minuman, rokok, obat-obatan, dan sebagainya, yang banyak dijual di kios-kios atau warung-warung di pinggir jalan. *Kedua*, berkat kemajuan di bidang pendidikan, banyak usaha skala kecil dewasa ini yang dilakukan oleh wiraswastawan dan manajer-manajer yang berpendidikan sehingga mampu menerapkan manajemen modern.

Ketiga, usaha kecil dewasa ini mampu memakai teknologi modern termasuk teknologi di bidang komunikasi dan informasi, sehingga banyak usaha kecil yang mampu melakukan inovasi serta meningkatkan efisiensi sehingga mereka mampu bersaing dengan usaha besar. *Keempat*, secara politis, pemerintah berkepentingan untuk mengembangan UKM karena usaha ini mampu menyerap banyak tenaga kerja. *Kelima*, sebagaimana tampak di Indonesia, UKM adalah benteng bagi ketahanan ekonomi. Ini terlihat dari keberhasilan mereka dalam menghadapi krisis.

Demikanlah. Melihat perannya yang begitu besar, pengembangan UKM sudah seharusnya menjadi salah satu titik sentral dalam strategi pembangunan. Pengembangan sektor UKM penting tidak saja di era krisis. Pemberdayaan UKM harus menjadi perhatian dan prioritas semua pihak terlepas dari ada atau tidaknya krisis. Pemberdayaan UKM dipercaya sebagai suatu alternatif efektif untuk mengurangi angka kemiskinan. Dalam upaya pengembangan dan pemberdayaan UKM ini, salah satu masalah yang paling krusial adalah masalah pembiayaan.

Pembicaraan mengenai pembiayaan usaha kecil bukanlah hal yang baru. Selama kurun waktu 20 tahun terakhir, keuangan mikro, yakni penyaluran dana bagi usaha mikro, telah menjadi suatu wacana global yang diyakini oleh banyak pihak sebagai metode efektif untuk mengatasi kemiskinan. Pentingnya pengembangan keuangan mikro itu antara lain telah mendorong PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) mencanangkan tahun 2005 sebagai *The Year of Microcredit*.

Bank Rakyat Indonesia
Mengutamakan Kepuasan Nasabah

Di Indonesia, berdasarkan data dari Kementrian Koperasi dan UKM serta Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah pengusaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) mencapai 41 juta unit. Dari jumlah itu, sebanyak 90 persen merupakan usaha mikro dan kecil. Di luar data statistik, masih banyak lagi jumlah pengusaha mikro yang belum terdata. Maka kiranya tidak berlebihan bila dikatakan bahwa membangun UMKM sama dengan membangun Indonesia. Asumsinya, jika satu UMKM mempekerjakan rata-rata lima orang, maka 20 UMKM akan menyerap lebih dari 100 tenaga kerja. Inilah yang membuat pengembangan UMKM menjadi sangat penting bagi Indonesia.

Sayangnya, selain berbagai potensi dan keunggulan yang telah disebut di atas, sejumlah kelemahan masih saja menempel pada sektor ini. *Pertama*, banyak UMKM belum mampu menerapkan manajemen modern dengan memakai tenaga-tenaga yang profesional dan berpendidikan. *Kedua*, banyak UMKM belum memanfaatkan perkembangan teknologi bagi pengembangan kualitas produknya. *Ketiga*, kemampuan pemasaran UMKM yang terbatas, apalagi untuk ke pasar ekspor. *Keempat*, UMKM masih mengalami kesulitan dalam mengakses kredit dari perbankan, dsb.

Tabel 1
Nilai Pinjaman KUPEDES 1984-2003

Tahun	Dalam Triliun Rupiah	Dalam Juta Dollar AS
1984	111	103
1990	1.382	727
1995	3.191	1.383
2000	7.827	816
2003	14.183	1.675

Sumber : BRI, 2004

Khusus mengenai akses kredit dari perbankan, menurut Rudjito, Direktur Utama PT Bank Rakyat Indonesia Tbk., baru sekira 15 persen pengusaha mikro yang mendapat pembiayaan dari bank. Minimnya jumlah pengusaha mikro yang mendapat sentuhan kredit dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya ketidakpercayaan terhadap kemampuan UMKM untuk membiayai diri sendiri dan membayar bunga kredit pada tingkat bunga keseimbangan pasar.

Namun, pendekatan tradisional yang menganggap bahwa UMKM tidak mampu membiayai sendiri atau tidak mampu membayar bunga perbankan tradisional sehingga tingkat bunganya harus disubsidi semakin terpatahkan dengan keberhasilan model pembiayaan yang *self dependent* seperti yang dilakukan oleh Bank Rakyat Indonesia (BRI) Unit Desa.[3]

BRI Unit Desa dibentuk pada pertengahan 1970-an sebagai bagian dari upaya pencapaian swasembada pangan. BRI Unit Desa dibentuk untuk menyalurkan kredit Bimbingan Masyarakat (Bimas) kepada masyarakat tani. Program ini berakhir awal 1980-an karena terjadi penumpukan kredit macet dan penyimpangan penggunaan kredit yang tidak sesuai dengan tujuannya.

Setelah melalui beberapa uji coba, pemerintah mentransformasikan program kredit Bimas tersebut dengan meluncurkan Kredit Umum Pedesaan (Kupedes) dan memperkenalkan Simpanan Pedesaan (Simpedes) pada 1984. dalam perjalanannya, Simpedes dan Kupedes berkembang luar biasa. Untuk Kupedes, misalnya, pada tahun 1985 jumlah pinjamannya di bawah Rp1 juta, namun pada akhir 2003 telah mencapai Rp3 juta dengan baku kredit mencapai Rp14, 1 triliun.

Sedang perkembangan Simpedes ternyata lebih mengagumkan. Pada tahun pertama, jumlah Simpedes telah mencapai Rp42 miliar, dan pada akhir tahun 2003, jumlah ini meningkat menjadi Rp27, 429 triliun. Perkembangan pesat ini jelas mematahkan pendapat kuno bahwa masyarakat desa tidak mempunyai kemampuan menabung.

Perbedaan pokok BRI Unit Desa dengan lembaga keuangan lainnya terletak pada kemampuannya untuk mandiri. BRI Unit Desa berfungsi sebagai sumber mobilisasi dana dan unit pencetak keuntungan besar dalam organisasi BRI secara keseluruhan.[4] Pada 1995, hampir semua kantor unit telah mencatat keuntungan sekaligus mampu menyumbang keuntungan bagi BRI secara keseluruhan. Dampak lainnya, keberhasilan BRI Unit Desa sekaligus merupakan cermin keberhasilan BRI melayani nasabahnya di setiap unit, baik dalam menyalurkan kredit maupun mengelola dana dari masyarakat pedesaan.

Ketika krisis melanda Indonesia, BRI Unit Desa tetap menunjukkan kinerja yang baik. Kinerja yang baik ini dipengaruhi oleh beberapa inovasi penting.[5] Antara lain, inovasi dalam organisasi dengan memberikan otonomi penuh pada kantor unit dalam

Bank Rakyat Indonesia
Mengutamakan Kepuasan Nasabah

kegiatan operasional. Langkah otonomi ini diikuti dengan sistem *reward* dan *penalty* yang sangat ketat. *Reward* diberikan kepada unit karena sistem insentif yang didapatkan oleh petugas terkait dengan kinerja. BRI juga mengenakan *hard budget constraint* dengan menutup kantor unit yang mengalami kerugian.

Inovasi organisasi lain-nya adalah dengan merekrut pegawai lokal yang mengenal baik lingkungan dan latar belakang nasabah, sehingga mampu menekan risiko kegagalan pembayaran kredit. *Kedua*, pelayanan kepada nasabah. Prosedur disederhanakan dan dipermudah bagi nasabah yang tergolong lama dan baik. Sistem insentif dan penalti juga diperkenalkan. Inovasi ini ditunjang keputusan untuk membiarkan tingkat bunga kredit dan tabungan ditentukan oleh mekanisme pasar.

Keberhasilan BRI Unit Desa ini sekaligus membuktikan bahwa di masa krisis, nasabah BRI Unit Desa, yakni masyarakat pedesaan yang kebanyakan bergerak di sektor UKM, mempunyai daya tahan yang kuat. Antara 1997-2003, nilai tabungan masyarakat di BRI Unit Desa tidak mengalami penurunan. Bahkan, nilai tabungan masyarakat terus meningkat. Ini semua tak lepas dari visi BRI yang ingin menjadi bank komersial terkemuka yang selalu mengutamakan kepuasan nasabah.

Melakukan kegiatan perbankan yang terbaik dengan mengutamakan pelayanan kepada UMKM untuk menunjang peningkatan ekonomi masyarakat. Itulah salah satu misi BRI yang membuatnya menjadi bank yang dinilai berpengalaman dalam penyaluran dana untuk segmen UMKM.

Tabel 2
Nilai Tabungan SIMPEDES 1984-2003

Tahun	Dalam Triliun Rupiah	Dalam Juta Dollar AS
1984	42	39
1990	1.695	892
1995	6.016	2.606
2000	19.115	1.992
2003	27.429	3.240

Sumber : BRI, 2004

Dengan dana yang disalurkan rata-rata mencapai 85 persen dari total dana yang berhasil dihimpun, BRI juga dikenal sebagai bank yang mempunyai reputasi internasional dalam hal pengelolaan *microbanking*. BRI Unit merupakan *the best and the largest commercial microfinance program* di dunia. Dengan pencanangan 2005 sebagai *The Year of Microcredit* oleh PBB, BRI Unit telah menjadi *benchmark* untuk pengembangan *commercial microfinace*. Hingga saat ini, lebih dari 1.800 delegasi dari 50 negara telah berkunjung ke BRI untuk mempelajari sistem BRI Unit.

[catatan kaki]

[1] Suplemen *Koran Tempo*, Senin, 29 November 2004.

[2] Tim Ahli Ekonomi Kerakyatan, Revitalisasi Perekonomian Indonesia, Berbasis Ekonomi Rakyat Dalam Kerangka Demokrasi Ekonomi, Jakarta, September, 2004.

[3] Mohammad Ikhsan, "Mencari Bentuk kelembagaan Pembiayaan Mikro", *Koran Tempo*, Senin, 25 Oktober 2004.

[4] *Ibid.*

[5] *Ibid.*

Tabel 3
Penabung dan Nilai Tabungan di BRI-DIY 1997-2003

Tahun	Penabung (orang)	Perubahan (%)	Nilai (Milyar rupiah)	Perubahan (%)	Rata-rata tabungan/orang (Rupiah)
1997	457.496		263,02		574.912
1998	554.354	↑ 21,2	435,72	55,7	785.993
1999	630.708	↑ 13,8	531,36	22,0	842.482
2000	668.324	↑ 6,0	568,87	7,1	851.189
2001	887.631	↑ 32,8	740,19	30,1	833.894
2002	950.978	↑ 7,1	787,76	6,4	828.368
2003	1.027.829	↑ 1,3	1.300,83	65,1	1.265.609
rata-rata		+ 13,7		32,7	

Bank Rakyat Indonesia
Mengutamakan Kepuasan Nasabah

GAMA LEARNING CENTER

Enhancing Your IT Skills

Teknologi Informasi (TI) merupakan bagian dari kemajuan di era ini dan mampu memposisikan diri sebagai pilar kemajuan bangsa. Trend perubahan media Multimedia ke arah Informasi mendasari Teknologi Komunikasi bangkit sebagai sistem yang melengkapi Teknologi Informasi. Bahkan selain sebagai penghubung interaksi dan komunikasi manusia, teknologi ini dapat mendukung perubahan sosial masyarakat. Perkembangan ini telah mendorong setiap orang untuk memulai dan mencoba teknologi informasi sebagai alat bantu yang kuat dan cepat, sebab saat ini memang tidak dipungkiri segala kebutuhan manusia sangat mudah diselesaikan dengan teknologi ini.

Namun saat ini banyak orang yang belum mampu memanfaatkan bahkan sama sekali menggunakan teknologi informasi sebagai kebutuhan. Memang teknologi informasi yang lebih hangat dan mudah dikenal sebagai teknologi komputer ini masih terlihat belum merakyat hingga merata di daerah-daerah di Indonesia.

Maka untuk membantu dan mendukung penyebarluasan teknologi di masyarakat Gama Learning Center UGM memberikan solusi mudah dalam bentuk pelatihan-pelatihan yang profesional. Gama Learning Center atau lebih dikenal dengan GLC merupakan unit usaha yang bergerak di bidang Training Specialist TI dari PT. Gamatechno Indonesia. Gama Learning Center berkedudukan di Graha Gamatechno Jl.Cik Di tiro telp 0274-566161 dan UPT Perpustakaan unit II lantai 1 UGM telp 0274-7493933 sebagai kantor operasional.

Dalam kurun waktu hampir 1 tahun GLC mampu mengadakan berbagai training TI baik secara masal maupun secara khusus (Program Request Instansi / Perusahaan), hal ini memang mengarah pada visi untuk menjadi sebuah lembaga competency center terbaik dalam pengembangan SDM Teknologi Informasi. Untuk menjalankan visi tersebut GLC memiliki berbagai track pelatihan yang disesuaikan dengan pangsa pasar yang berbeda-beda.

Produk dan Layanan

Regular Course yaitu training dengan paket-paket program dengan kelas yang terjadwal, seperti *Webmaster, Animasi, Multimedia, Programing, Grafis, Linux, Olahdata SPSS, perkantoran*, dan lain-lain

Training Consultant yaitu jasa konsultasi dan solusi dalam penyediaan serta pengadaan training maupun materi tentang TI

Private Course yaitu training yang dilakukan secara intensif oleh seorang peserta

GAMA TECHNO

UPT Perpustakaan UGM unit II lt 1
Telp (0274) 7493933, (0274) 552431
Fax (0274) 566160
e-mail GLC@gamatechno.com

Kepercayaan Diri, Kunci Memasuki Dunia Kerja

ABHISEKA

Mendapatkan pekerjaan adalah sesuatu yang tidak mudah. Ketika kita menyelesaikan pendidikan formal dan terjun ke dalam kompetisi untuk memasuki dunia kerja, kita bagaikan dibangunkan dari alam mimpi ke dunia nyata yang keras. Persoalannya bukan hanya karena terbatasnya lapangan kerja yang tersedia, namun juga karena begitu banyaknya pencari kerja yang berkompetisi untuk dapat masuk dalam dunia kerja yang terbatas tersebut. Pada kenyataannya sebagian besar pencari kerja telah gagal, bahkan sebelum mereka mengikuti seleksi untuk suatu pekerjaan. Mereka merasa bahwa kemampuan dan bekal pendidikan yang mereka miliki ternyata tidak cukup membantu ketika memasuki dunia kerja. Akibatnya adalah munculnya krisis kepercayaan diri, yang jika dibiarkan akan mematikan motivasi dan potensi seseorang untuk berkarya dan memberikan yang terbaik. Padahal kepercayaan diri merupakan modal utama bagi seseorang untuk memasuki dunia kerja.

Hampir semua pencari kerja pasti sepakat bahwa melamar pekerjaan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan, dan kenyataannya memang demikian. Sebuah proses panjang yang dimulai dengan mencari lowongan, membuat surat lamaran, melengkapi syarat-syarat yang dibutuhkan, hingga tes wawancara. Semua itu menyita energi, baik fisik maupun mental kita. Dari semua di atas, tes wawancara merupakan momok bagi sebagian besar pencari kerja.

Sering kita temui seorang lulusan perguruan tinggi terkemuka, dengan prestasi akademik yang bagus, memiliki indeks prestasi yang cukup tinggi, tidak begitu sukses ketika memasuki dunia kerja. Ketika menghadapi tes wawancara semua pengetahuan yang ia miliki seakan hilang seketika. Ia tidak siap menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara, yang tentu saja sering di luar perkiraannya. Situasi seperti ini sangat klise, sehingga banyak lembaga pendidikan yang menawarkan training singkat tentang kiat-kiat menghadapi tes wawancara. Hal yang jarang dipahami adalah bahwa dalam tes wawancara menjawab pertanyaan dengan 'benar' adalah penting, namun yang jauh lebih penting adalah bagaimana kita dapat tampil dengan penuh percaya diri, sehingga pewawancara akan merasa yakin dengan kemampuan dan kepribadian kita. Ketika dua orang memiliki kemampuan yang sama, baik skill maupun akademik, maka hal yang membedakan keduanya adalah kepercayaan diri.

Banyak orang beranggapan bahwa percaya diri merupakan sifat bawaan, sehingga tidak dapat dipelajari. Anggapan seperti itu tentu saja tidak benar. Bahkan kepribadian seseorang pun dapat dibentuk dan ditingkatkan. Setiap orang memiliki potensi untuk tampil percaya diri dan memiliki kepribadian yang baik. Permasalahannya tinggal bagaiamana potensi yang ada dalam diri kita tersebut dapat dimunculkan secara optimal sehingga kita dapat tampil percaya diri, berkepribadian menarik dam mampu berkomunikasi dengan baik. Untuk itu diperlukan latihan-latihan yang tepat di bawah bimbingan orang-orang yang berpengalaman, seperti training pengembangan pribadi.

Sebagai center for human resources development terkemuka di Jogjakarta, ABHISEKA telah memiliki pengalaman belasan tahun dalam mendidik dan menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki daya saing tinggi dalam dunia kerja. Lulusan ABHISEKA merupakan pribadi-pribadi percaya diri yang menguasai etika dan skill komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja modern. Dengan materi pendidikan yang berorientasi pada hal-hal yang aplikatif, dengan bimbingan trainer-trainer profesional dan berpengalaman, serta didukung oleh fasilitas pelatihan yang lengkap dan modern, program-program pelatihan ABHISEKA terbukti mampu memberikan jawaban bagi tantangan dunia kerja saat ini.

Salah satu training yang membantu menyiapkan para fresh graduate untuk masuk dunia kerja adalah training akses sukses ke dunia kerja. Selain kedua training diatas, ada beberapa program unggulan yang ditawarkan, antara lain: public relations, public speaking dan presenter televisi. Melalui public relations, peserta dapat memperoleh wawasan tentang fungsi dan peran public relations baik sebagai individu maupun dalam organisasi. Apabila ingin dapat memiliki kemampuan berbicara di depan umum, peserta dapat memilih training public speaking atau presenter televisi, bagi yang ingin menyalurkan hobi atau merintis karir di dunia broadcasting.

Abhiseka Training Center
Center for Human Resources Development
Jl. Timoho no.26 (Ipda Tut harsono)
Yogyakarta 55165

Telp. (0274) 566759, 566777
Fax. (0274) 555185
Home Page : www.abhiseka.or.id
E mail : Info@abhiseka.or.id

YOUR TRUE FRIEND FOR A LIFETIME
NEVERMIND THE DISTANCE AND TIME

24 HOURS ON THE AIR
live streaming broadcast on
http://www.swaragama.com

101.7FMJOGJA!
THE SOUNDTRACK OF YOUR LIFE
SWARAGAMA

Marketing and Promotion
Bulaksumur H-5 Yogyakarta 55281
phone/fax. (0274) 549513
e-mail: marketing@swaragama.com

TERIMA KASIH ...

Kepada anda yang telah menjadi pelanggan abadi Balairung

Sampoerna
Kepala Badan POM

Sutito
Anggota KAGAMA

Rudjito
Direktur Utama BRI

Herwidayatmo
Direktur Eksekutif Bank Dunia

Formulir Pelanggan abadi

Anda akan mendapatkan edisi terbaru Jurnal mahasiswa Balairung seumur hidup hanya dengan donasi sebesar **RP 500.000,00**

Nama Lengkap

Alamat Lengkap

Bersedia menjadi pelanggan abadi Jurnal mahasiswa Balairung dan memberikan donasi sebesar ...

Rp

Melalui tranfer ke rekening **Tahapan BCA cab. UGM no. 037 235 5296 a.n Dian Mentari** (lampirkan formulir ini serta bukti transfer lewat Fax **0274 - 566171**atau kirimkan via pos ke **Perumahan Dosen UGM Bulaksumur B-21, Yogyakarta 55281**)
Keterangan lebih lanjut hub : Titi 0815 790 1926

Tanda Tangan

SEKILAS Balairung

Penghargaan ISAI Award 2000

Setelah Gama Intrauniversiter (1950-an) mati dan Gelora Mahasiswa (1970-1979) dibredel, BALAIRUNG adalah generasi ketiga pers mahasiswa di Univesrsitas Gadjah Mada. Sejak berdiri pertama kali pada 29 Oktober 1985, BALAIRUNG mencoba menjadi suara lain bagi dunia pers sebagaimana yang menjadi ranah pers mahasiswa selama ini. Tentu saja dengan mewarisi semangat sebelumnya.

Untuk menjadi sesuatu yang alternatif, tentu bukan pekerjaan mudah. Diperlukan kecerdasan, keuletan, dan yang lebih penting adalah keberanian. Termasuk di dalamnya keberanian untuk mengambil keputusan. Menempuh jalan yang kadang harus berlainan dengan jalur mainstream pers pada umumnya.

Semua ditempuh karena BALAIRUNG, mengutip Prof T Jacob, ingin menjadi tempat mahasiswa mengasah pena, melatih diri untuk kehidupan pasca-universiter, dengan tidak meninggalkan ciri-ciri kemahasiswaan, yaitu ingin tahu dan mencoba melihat segala sesuatu secara ilmiah. BALAIRUNG ingin menjadi "balairung", tempat belajar, tempat berteduh, tempat bertemu banyak orang, banyak kepala, banyak keinginan, banyak cita-cita.

Sampai umurnya yang ke-19, BALAIRUNG telah menerbitkan 35 edisi **Majalah**, 6 edisi **Jurnal**, selain itu juga dwi mingguan berita kampus **BALKON**, 5 edisi **Kumpulan Cerita Pendek Terpilih BALAIRUNG**, situs **www.balairung.web.id** dan **Pusat Informasi Pers Mahasiswa Indonesia.**

Wartawan dan/atau Ilmuwan: Sebuah Jurnal & Komunitas Intelektual

"Bung, pekerjaan ini sangat berat. Kalau saya tidak bergelar Ph.D., mungkin saya tidak sanggup melakukannya." Kalimat ini dilontarkan Susumu Awanohara menjawab keheranan Hamid Basyaib, mengapa seorang doktor ekonomi lulusan Universitas Yale seperti dirinya "hanya" bekerja sebagai wartawan di *Far Eastern Economic Review*.

Tentu saja Basyaib heran karena ia, seperti kebanyakan orang Indonesia, menganggap orang yang bergelar doktor terlalu hebat untuk sekadar jadi wartawan. Kerja yang pantas baginya adalah bicara dari seminar ke seminar, diwawancarai untuk dikutip pendapatnya, atau menjadi staf ahli di lembaga-lembaga bergengsi dengan gaji tinggi.

Keheranan Basyaib makin bertambah ketika beberapa tahun kemudian, ia kembali menjumpai seorang doktor lain, Michael Vatikiotis, yang juga jadi koresponden radio *BBC*. *Kok* mau-maunya doktor politik keluaran Universitas Oxford macam Vatikiotis itu bekerja jadi wartawan, di sebuah radio lagi, pikir Basyaib waktu itu.[1]

Rupanya pekerjaan wartawan memang sesuatu yang serius. Syaratnya cukup ketat. Tantangannya pun berat. Tapi apa pula hubungan antara gelar doktor ilmu sosial dan kerja kewartawanan? Anda tentu tak harus meraih gelar doktor untuk jadi wartawan. Meski memang ada satu kesamaan yang musti dimiliki baik wartawan maupun seorang doktor ilmu sosial: keluasan wawasan dan penguasaan metode penelitian sosial.

Hal ini sangat penting. Tanpa menguasainya, wartawan akan mudah dikelabui oleh gejala atau narasumber. Atau ia akan tergoda untuk mempraktikkan jurnalisme lisan, menukar-balikkan realitas sosiologis dan realitas psikologis. Dengan mewawancarai "pejabat yang berwenang" atau "pakar yang berkompeten", seorang wartawan bisa jadi merasa sudah melaporkan sebuah peristiwa secara obyektif. Padahal, "realitas psikologis" yang diungkapkan pakar atau pejabat itu mestinya dicek, dikonfrontasikan dengan fakta dan data yang digali sendiri dari lapangan.[2] Dan inilah jantung kerja jurnalisme: penelusuran data dan fakta, sedekat mungkin dengan peristiwa.

Persis di titik ini, jarak antara kerja-kerja wartawan dan kerja-kerja ilmuwan sosial, sebenarnya tak terlalu lebar. Atau bahkan tak ada. Kesamaan ini tak hanya berkaitan dengan tugas keduanya mengumpulkan detail data-data yang berkaitan dengan persoalan yang sedang diselidikinya, tapi juga untuk mengurai saling-hubungan antara pelbagai data yang didapatnya. Maka kerja wartawan tak sekadar mencatat dengan seksama sebuah peristiwa, dengan ramuan 5W + 1H, melainkan juga menyediakan kerangka makna di mana peristiwa-peristiwa itu bisa dicerna. Tak cukup jurnalisme fakta, harus jurnalisme makna.[3]

Tanpa keluasan wawasan dan penguasaan metode penelitian sosial, wartawan bisa jadi sekadar perpanjangan lidah narasumbernya. Dan laporannya jatuh jadi propaganda. Atau ia akan melewatkan sebuah peristiwa besar karena gagal menemukan makna pentingnya, gagal menempatkannya dalam sebuah kerangka.

Singkatnya, wartawan semestinya adalah juga seorang ilmuwan sosial. Seorang intelektual.

Dan Jurnal BALAIRUNG mengamini dan tengah mencoba menghidupi gagasan ini.[4] Artinya, dengan meyakini bahwa tak ada jarak yang berarti antara kerja jurnalisme dan kerja ilmiah, kami, BALAIRUNG, sedang mencoba tak sekadar berpuas dengan "jurnalisme fakta" tapi juga mulai menjelajahi "jurnalisme makna". Kami tak hanya hendak menyodori Anda peristiwa-peristiwa, data-data, dan fakta-fakta. Kami juga hendak menawarkan sebuah kerangka di mana potongan-potongan itu bisa disusun menjelma gambar yang bisa dicerna.

Tentu saja, pemaknaan yang kami sodorkan tidaklah tuntas-final-paripurna. Kami hanya menawarkan satu dari sekian banyak cara pandang untuk memaknai sebuah gejala dalam kerangka semesta peristiwa. Dan perdebatan, bahkan penyangkalan, adalah hal yang justru membuktikan keberhasilan kami untuk mengajak kita, Anda dan

kami membaca realitas.

Awalnya adalah sebuah tema. Kami pilih bukan untuk membatasi. Tapi agar tersedia cukup ruang bagi sebuah perbincangan panjang, memetakan seutuh persoalan, dan menjajaki berbagai kemungkinan pembacaan. Dengan mendalami satu-persatu isu di sekitar, kami percaya kami tengah menyusun *puzzle* untuk membentuk sebuah imaji utuh mengenai Indonesia.[5] Lagipula, berbicara sangat luas tentang hal-hal besar, bisa jadi hanya menghasilkan gambar yang samar-samar. Guratan-guratan tak jelas serupa sketsa. Memang, bicara terlalu banyak seringkali tak bicara apa-apa.

Tema yang kami tawarkan barangkali bukan yang paling aktual. Karena sebuah jurnal *toh* berharga bukan terutama karena aktualitasnya, melainkan karena kemungkinan pemahaman yang lebih mendalam tentang sesuatu.[6]

Selanjutnya adalah perdebatan di antara kami untuk meletakkan tema dalam kerangka, memutuskan untuk melihatnya dari sisi yang mana. Semacam perspektif. Yang dengannya kami akan mencoba mengurai saling-hubungan, menarik benang merah, dan menata pelbagai data yang kami dapat nantinya. Atau semacam *outline*. Yang dengannya kami akan menentukan apa yang hendak dicari, dan ke mana. Persisnya menyiapkan pertanyaan yang akan kami ajukan pada realitas. Tepat di sini keseriusan dan kemampuan kami mengajukan pertanyaan dipertaruhkan. Sebab, fakta hanya akan berkata banyak jika padanya diajukan pertanyaan yang cerdas dan menarik.[7]

Yang tersisa kemudian, adalah pencarian, penelusuran, dan pengumpulan data di lapangan. Kembali ke keyakinan tunggalnya kerja wartawan dan ilmuwan, kami menggunakan baik perangkat jurnalistik maupun ilmiah: wawancara, kuesioner, observasi, bahkan jika perlu investigasi.

Dan tentu saja yang tak kalah penting, setelah data-data ditata, fakta-fakta diberi makna, dan variabel-variabel saling-dihubungkan, adalah penuturan yang renyah. Salah satu yang bernilai dari jurnalisme adalah daya tuturnya yang ampuh. Kemampuan komunikatifnya yang tangguh. Lagipula, *toh* yang "ilmiah", yang serius, yang mendalam, tak harus selalu membuat dahi berkerut, dan pembaca menjadi mengantuk.

Ideal kerja macam ini mungkin belum sepenuhnya terwujud. Ia lebih merupakan sesuatu yang ada di depan. Kesempurnaan memang selalu belum penuh, tak pernah seluruh. Dan sejatinyalah menghidupi sebuah jurnal merupakan kerja yang berat. Dan kami tak hendak menanggung beban itu sendiri. Anda, pembaca, yang kami ajak bergabung.

Lebih dari sebuah surat kabar harian atau majalah umum yang membutuhkan pembaca, sebuah jurnal macam BALAIRUNG butuh sekaligus pembaca dan penulis: sebuah komunitas intelektual. Di mana gagasan diajukan, gagasan dijatuhkan. Gagasan ditatah, gagasan dibantah. Karena "sebuah jurnal memang tak hendak sepi iseng sendiri."[8]

Sebuah jurnal yang ditinggalkan komunitasnya tinggal menghitung hari kematiannya. Ini yang dialami "almarhum" *Prisma*. Seperti dikisahkan Daniel Dhakidae, salah satu yang membunuh jurnal yang pernah sangat berpengaruh itu adalah kepergian komunitas pendukungnya.[9]

Jurnal BALAIRUNG sedari mula memang hendak memberi ruang bagi Anda, mahasiswa Indonesia, untuk menjelajahi gagasan dan merayakan ide. Seperti dulu pernah diimpikan, jurnal ini ingin jadi "indikator pemikiran termutakhir mahasiswa Indonesia".[10] Gairah penelitian, obsesi akan data dan detail, ketajaman analisis, kesimpulan-kesimpulan yang menantang, dan tuturan yang renyah, adalah nafas jurnal ini. Yang akan Anda tiupkan.

Indi Aunullah

[Catatan Kaki]

[1] Lihat tulisan Hamid Basyaib, "Setelah Kedatangan Awanohara", di majalah *Pantau* Th. III/No. 16, Agustus 2001, hal. 17-18.

[2] *Ibid.*, hal. 20.

[3] Baca, Ignas Kleden, "Jurnalisme Fakta dan Jurnalisme Makna", tulisan pengantar untuk buku kumpulan tulisan Jakob Oetama, *Pers Indonesia: Berkomunikasi dalam Masyarakat Tidak Tulus*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001, hal. xvii.

[4] Mengenai evolusi gagasan perubahan dari Majalah BALAIRUNG menjadi Jurnal BALAIRUNG, baca dapur pada dua edisi jurnal sebelumnya: Hasan Bachtiar, "Bekerja dengan Detail: Mengapa Jurnal BALAIRUNG?" dalam Jurnal *BALAIRUNG* edisi 34/Th. 2001 dan Tarli Nugroho, "Karikatur Majalah Kecil" dalam Jurnal *BALAIRUNG* edisi 36/Th. 2003.

[5] Baca Tarli Nugroho, "Kisah Si Malin Kundang dan Subversi Realitas: Imaji Indonesia dalam Tiga Edisi BALAIRUNG", Dapur dalam Jurnal *BALAIRUNG* edisi 37/Th. 2004.

[6] Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius, 2002, hal. 151-152; Nirwan Dewanto, "Perihal Watak Jurnal" dalam Jurnal Kebudayaan *Kalam*, edisi 8/Th. 1996, hal. 2.

[7] Ignas Kleden, *Op. Cit.*, hal. xxiii.

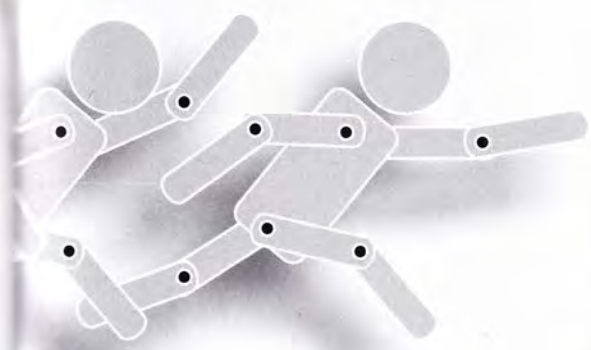
[8] Nirwan Dewanto, *Op. Cit.*, hal. 3.

[9] Daniel Dhakidae, *Cendekiawan dan Kekuasaan dalam Negara Orde Baru*, Jakarta: Gramedia, 2003, hal. 506-512.

[10] Hasan Bachtiar, *Op. Cit.*

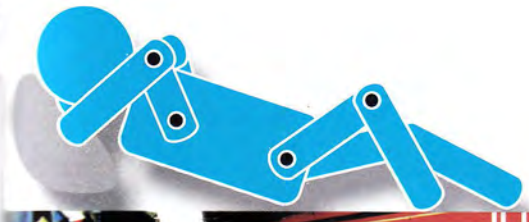
mengejar apa???

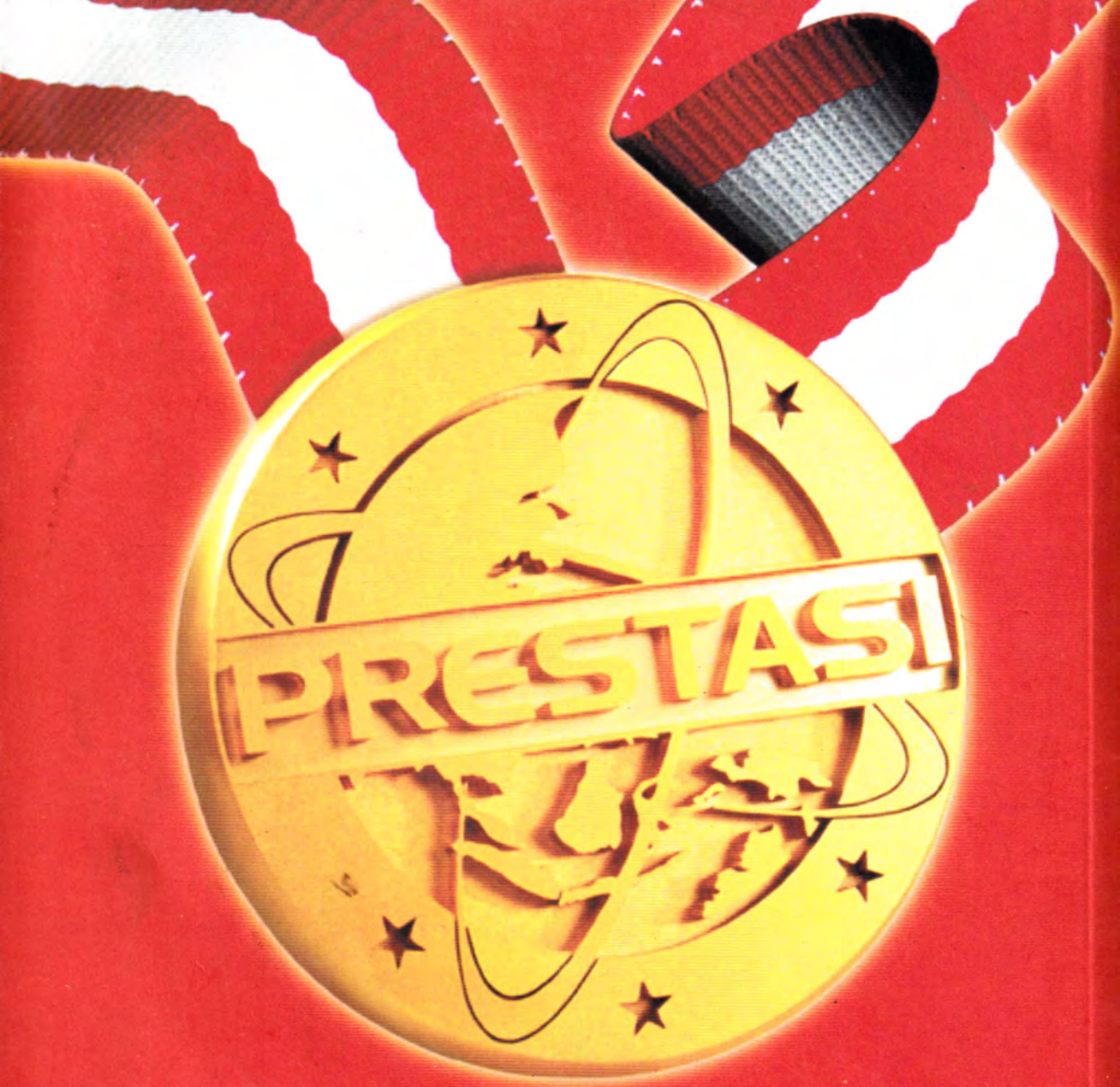
buru-buru ...



Mari bergabung bersama kaum cerdik santai ...
dan lihatlah dunia ini dengan cara yang berbeda ...

CLICK ON ...
www.balairung.web.id





...semua karena kepercayaan Anda

BANK BRI

www.bri.co.id